

OK PC
875 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año III • Nº 30
TRANSPORT TYCOON
PONTE EN MARCHA
Y ADEMAS:
ARMORED FIST
DRAGON LORE
ALADDIN
NOCTROPOLIS
RETRIBUTION
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS
THE LION KING
WORLD CUP GOLF
CHESSMASTER 3000
THE LEGEND OF KIRANDIA BOOK 3
BREAKTHRU
CREATURE SHOCK
UNIVERSE
NASCAR RACING
GUIAS COMPLETAS PARA LLEGAR AL FINAL DE...
BLUE FORCE
ULTIMA VIII
MP MULTIPRESS
00030
8 414090 201261

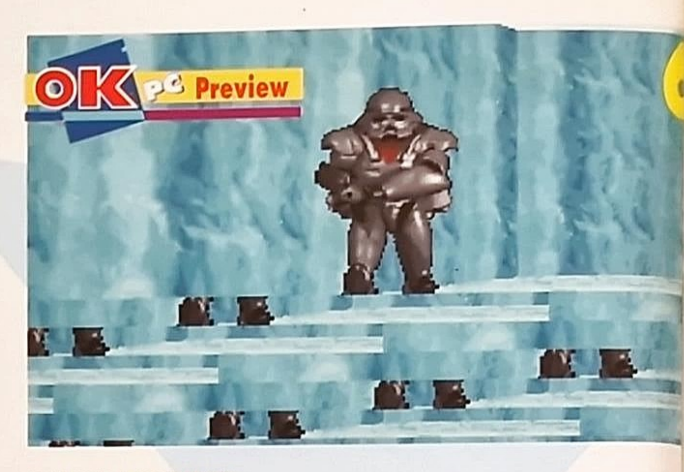




TRANSPORT TYCOON
La evolución hecha juego.
Si te gustan los programas de estrategia, no te puedes perder Transport Tycoon, la última locura de Microprose.



ALADDIN
Un chico con genio.
El gran juego de las videoconsolas caseras, ahora en PC. Acompaña a Aladdin por desiertos, grutas y demás peligrosos lugares.



DARK FORCES
¡¡ Que la fuerza te acompañe !!
Los seguidores de la Guerra de las Galaxia[s] están de suerte: LucasArts ha preparado u[n] arcade genial con sus protagonistas.



DRAGON LORE
Comienza la leyenda.
El grupo de programación francés Cryo, ha diseñado una gran aventura donde un príncipe debe recuperar su trono.



ULTIMA VIII
Más aventuras del Avatar.
¡Lo hemos conseguido! Ultima VIII ya tiene solución de la mano de nuestros expertos, para que no te pierdas por Britannia.

Y también:

AÑO NUEVO, SOFTWARE NUEVO

Las fiestas navideñas, y sobre todo la fiesta de Reyes ,son el momento ideal para que las grandes distribuidoras de software lancen su avalancha de novedades. Por esta razón este mes llega cargadito de novedades, para que los amantes del videojuego puedan disfrutar, de esos juegos a los que todos tenemos un gran cariño y afición, juegos a los que hay que dedicar mucho tiempo y hasta que no llegan las vacaciones no hay forma de jugarlos.

Como el mes pasado, en este número incluye un CD-ROM cargadito de novedades como Warcraft, Retribution, Eden, Dragon Lore y Nascar, por sólo citar algunos. All New World of Lemmings es la "demo" que hemos elegido para el disquete, ya que sabemos la gran aceptación que toda la saga Lemmings ha tenido entre vosotros.

Si pasamos a los juegos comentados este mes veréis que hay un buen número de novedades. Transport Tycoon es un nuevo producto para los amanetes de las simulaciones que empezaron en su día con el ya mítico Sim City y Dragon Lore es una excepcional aventura que nos sumerje en una fantasía y ambiente al más puro estilo del rol.

Los amantes de las películas de Walt Disney están este mes de enhorabuena, ya que El Rey Leon y Aladino han llegado este mes al PC con la misma calidad, o incluso superior, que sus homólogos de consolas.

Pero no os creáis que estas son las únicas novedades, hay juegos para todos los gustos. Por ejemplo, los amanetes de las aventuras quedarán fascinados por Noctrópolis; los aficionados a los simuladores de guerra encontra´ran un excelente producto en Armored Fist; los que prefieran el deporte pueden jugar con Nascar Racing, como véis hay muchas novedades y si no me creéis no tenéis más que echar un ojo al sumario.

All New World of Lemmings

La Lemmingmanía ataca de nuevo

Para instalar la "demo" necesitas que tu ordenador tenga ciertas características:
CPU: PC 486 o superior, se recomienda un Pentium de altas prestaciones.
Memoria: 570 Kb. de memoria libre, más 2 Mb de LIM/EMS.
Disco duro necesario.
Unidad de disco: *3 1/2"*
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional.
Instrucciones de carga:
Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALL desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones de la pantalla.



Nuestros anunciantes:

Director: José Emilio Barbero.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Angel Francisco Jiménez, "Shaquille", José Villalba Medina, Luis Villar, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez, "Sherlock Holmes" y "Gandalf".
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid.
Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.

Es una publicación de



Director general: Julio Goñi.
Director gerente: Francisco Gálvez.
Director de producción: Julio Rodríguez.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29 Fax: 458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.

Depósito Legal: 24602-92 Printed in Spain 1-95.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior: DGP Chile: Distribuidora El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica, 1532 Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

FLASHES

■ **Electronic Arts** continúa su expansión por toda Europa Occidental adquiriendo la distribuidora española Dro Soft, con el objetivo de poder iniciar relaciones directas con los clientes del mercado español.

■ El diario *El Mundo* ha sacado al mercado un CD-ROM, que contiene los artículos publicados por este periódico en los seis primeros meses de 1994. EL CD-ROM incluye fotografías y un potente programa de búsqueda referencial.

■ **Dynamic Multimedia** lanza al mercado CDBasket, un CD-ROM con más de 400 Mb de baloncesto profesional, que incluye información de todos los equipos, fichas técnicas de todos los profesionales, un almanaque de la historia del baloncesto y vídeos con las mejores jugadas de la liga 93-94.

■ Ya está a la venta el *Libro de Soluciones VII* ofrecido por Proein S.A. Este libro ofrece soluciones a Doom, Dragonsphere, Ishar 3, Larry 6, Pagan, Reunion, Robinson´s Requiem, Trick or Treat y Ufo.

■ **LucasArts** presenta Indiana Jones and his Desktop Adventures para Windows. Este es el primer producto para Windows que consta de varios minijuegos basados en las aventuras del valiente Doctor Jones.

■ **Proein S.A.** distribuirá SoundStor, una completa consola multimedia de QuickShot con las siguientes características: 10 W por canal, amplificador multimedia, blindaje magnético, consola de altavoces, diseño extra fino para ahorrar espacio, 2 tweeters (agudos) y 2 woofers (graves), control de bajos y agudos separado, cartucho para seis CD-ROM incluido y entradas y salidas de audio estándar.

TUNELAND DE UBI SOFT

Tuneland es el primer producto de Ubi Soft que Erbe lanzará al mercado. Se trata de una aventura de dibujos animados educativa pensada para los más pequeños de la casa. Erbe tiene previsto lanzar esta aventura en su campaña de primavera totalmente traducida al castellano.

Tuneland incluye las canciones más queridas de nuestra infancia y dispone de un manejo sumamente sencillo basado en Windows. En resumen, Tuneland es un magnífico producto para que los pequeños desarrollen su amor por la música.



Tuneland

DEATH GATE

De las manos de Accolade llega una aventura-rol basada en la serie de libros "Death Gate", que ha vendido más de 2,5 millones de copias y cuyos autores son archiconocidos gracias a la serie de libros de Dragonlance.

En Death Gate tenemos que parar al demonio Sartan, el cual está a punto de venir a nuestro mundo y dominarlo. La solución es unir las siete partes de un talismán capaz de clausurar la fina tela que separa el mundo del caos del nuestro. Los pedazos del talismán están diseminados y los guardan las razas de este mundo mágico (enanos, elfos, etc.).



Death Gate

PHILIPS

Estas navidades Philips ha presentado un gran número de novedades, que harán las delicias de todos:

■ **THE JOY OF SEX:** Un producto altamente atrevido que nos muestra todo lo necesario para que tengamos una vida sexual plena y satisfactoria. El producto incluye escenas con gráficos de 16 bits que dejarán pegado a más de uno durante horas frente al PC.



The Joy of Sex

■ **CARTOON CARNIVAL:** Nuestros personajes preferidos de "Los Picapiedra" nos presentan un producto con seis juegos diferentes. Los subjuegos de Cartoon Carnival son de todo tipo: percepción, arcade, estrategia, memoria y conocimiento.



Cartoon Carnival

■ **CHAOS CONTROL:** Juego de acción consistente en una serie de secuencias de vídeo interactivas a pantalla completa, que nos recuerdan al tan afamado Rebel Assault. Este producto sólo saldrá en formato CD-ROM.



Chaos Control

■ **MYSTIC MIDWAY:** Programa de puntería en el que tendrás que ponerte a prueba en todos los juegos de tiro de feria que conocemos.

■ 

Mystic Midway

BURN CYCLE: En un mundo de androides tu cerebro ha sido infectado por un virus informático y sólo dispones de dos horas para eliminarlo antes de ser poseído.

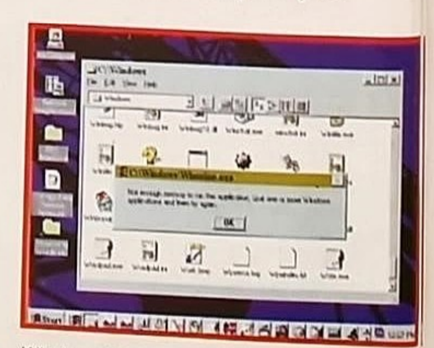


Burn Cycle

WINDOWS 95

La pasada semana, OK PC tuvo la oportunidad de instalar y manejar el próximo sistema operativo que Microsoft sacará al mercado: Windows 95.

Una de las grandes preocupacio-



Windows 95

nes que todos los usuarios tendrán sobre este nuevo sistema operativo es saber la compatibilidad que ofrecerá al software existente actualmente instalado en los PC's. Para hacer justicia al sistema hagamos la crítica a tres niveles:

■ **Instalación:** La instalación de Windows es muy larga y puede llevar una hora, además requiere algunos conocimientos avanzados de hardware, aunque no son superiores a los necesarios en MS-DOS o Windows 3.1. Algo muy recomendable será adquirir este sistema operativo en CD-ROM, aunque todavía no tenemos ninguna confirmación a tal efecto.

■ **Aplicaciones:** Todas las aplicaciones basadas en Windows funcionarán incluso más rápido que en Windows 3.1. Además la multitarea responderá mucho mejor, sobrecargando el sistema a niveles extremos. En el caso de aplicaciones basadas en MS-DOS la respuesta también será satisfactoria, aunque se complica un poco su uso.

■ **Juegos:** Es aquí donde Windows 95 ofrece su punto negro. La mayoría de los juegos probados en nuestra redacción ofrecieron múltiples problemas de compatibilidad, llegando en algunos casos a bloquear el sistema. Sin embargo, la versión que hemos probado es una beta avanzada, aunque, según fuentes de la Agencia Seis, era una versión prácticamente definitiva.

CORE DESIGN

La compañía inglesa presenta dos nuevos lanzamientos:



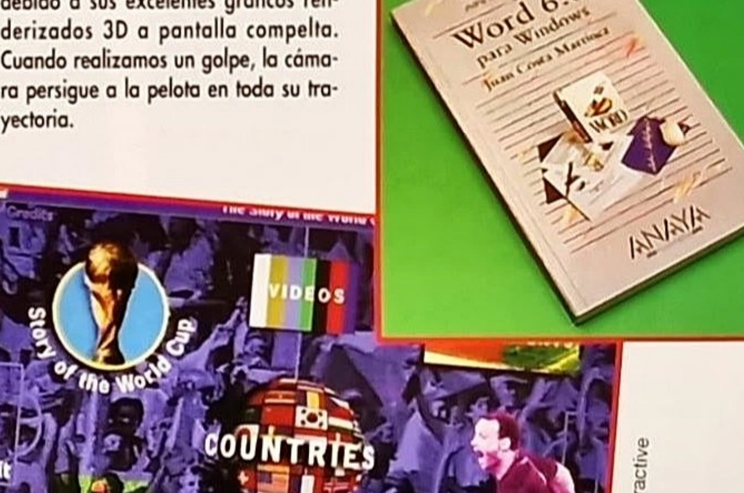
The Big Red Adventure

■ The Big Red Adventure: Esta aventura humorística te transportará a una nueva Rusia con más de 100 sitios diferentes, ambientada con gráficos SVGA.



Scottish Open Virtual Golf

■ Scottish Open Virtual Golf: La gran novedad de este juego de golf es que es más un programa de vídeos de golf interactivo que un simulador de golf, debido a sus excelentes gráficos renderizados 3D a pantalla compelta. Cuando realizamos un golpe, la cámara persigue a la pelota en toda su trayectoria.



Arait Interactive

ARAIT INTERACTIVE

Arait Interactive distrubuirá en España *Story of the World Cup.* Este producto es una enciclopedia multimedia dela historia de los mundiales de fútbol. Gracias a este CD-ROM podremos ver videos con los mejores goles, conocer el reglamento oficial, ver las diversas selecciones, y aprender más sobre las estrellas.

NOVEDADES DE ANAYA MULTIMEDIA

Word 6.0 para Windows. Esta guía práctica de Juan Costa Martínez cuesta 1495 ptas. (IVA incluido) y tiene 256 páginas. Con sólo diez capítulos, muy detallados y fáciles de seguir, el lector podrá aprender todas las carácteristicas de este magnífico procesador de texto para Windows.



Commander Blood

COMMANDER BLOOD

La nueva apuesta interactiva de Mindscape se llama Commander Blood. Esta compañía, junto al grupo francés de programación Cryo, nos conduce a los confines del universo en un programa que mezcla humor con ciencia-ficción.

MANDOS PARA SIMULADORES

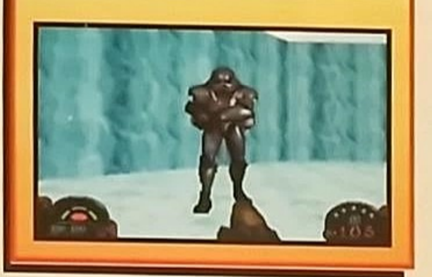
De las manos de Clipper España, llega de EE.UU. el panel de control NT361 Flight Simulator. Este magnífico panel simula a la perfección todos los controles que se utilizan en los aviones de pasajeros. El objetivo de este panel es entrenar a los futuros pilotos y está diseñado para funcionar en ordenadores 386SX/20 Mhz o modelos superiores. El precio de esta consola será de 350.000 ptas., un precio muy inferior a los cinco millones que cuesta un simulador de características similares. Aunque el precio no será asequible para la gran mayoría de nosotros, seguro que para las grandes empresas de aviación será toda una inversión.



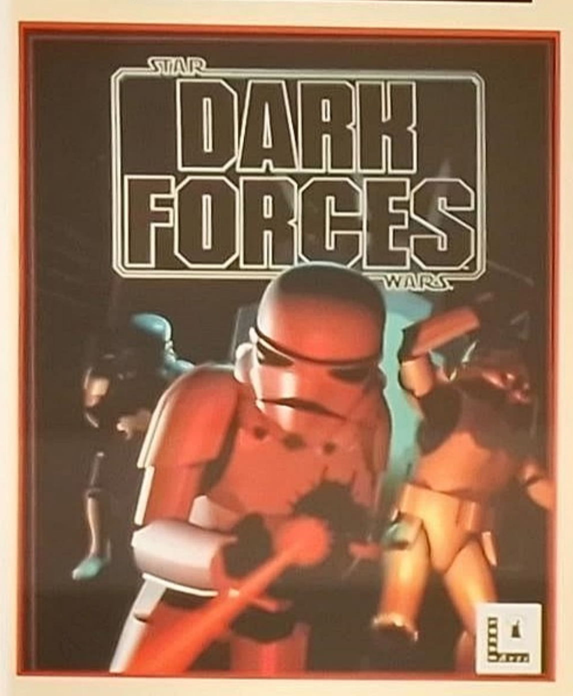
A blaster limpio

Ficha Técnica

OK Preview:	DARK FORCES
Tipo:	ARCADE
Compañía:	LUCAS ARTS
Distribuidor:	ERBE



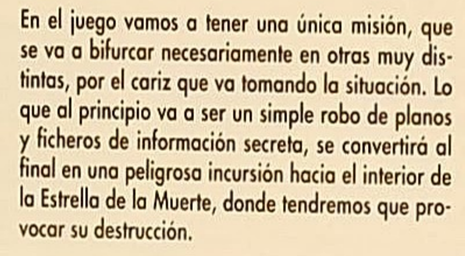
A todos nos gustaría tener entre nuestras manos un juego que tuviera como telón de fondo a Star Wars (La Guerra de las Galaxias), pero con la técnica de Doom, Wolfenstein 3D, System Shock, etc...Pues ahora es el momento de que ese deseo se nos haga realidad.



Dark Forces va a llegar a nuestro país en el formato de CD-Rom, lo que ya indica una calidad sonora y visual increíbles, y es cierto, pues tanto las músicas de fondo, como los efectos sonoros han sido digitalizados a partir de los originales, con lo que la sensación de estar en el cuerpo de Luke Skywalker, Han Solo, o la Princesa Leia, si está jugando una dama, es casi total.

En el juego vamos a tener una única misión, que se va a bifurcar necesariamente en otras muy distintas, por el cariz que va tomando la situación. Lo que al principio va a ser un simple robo de planos y ficheros de información secreta, se convertirá al final en una peligrosa incursión hacia el interior de la Estrella de la Muerte, donde tendremos que provocar su destrucción.



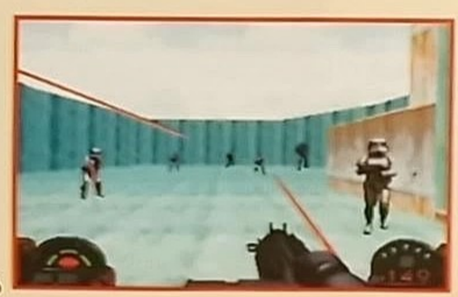


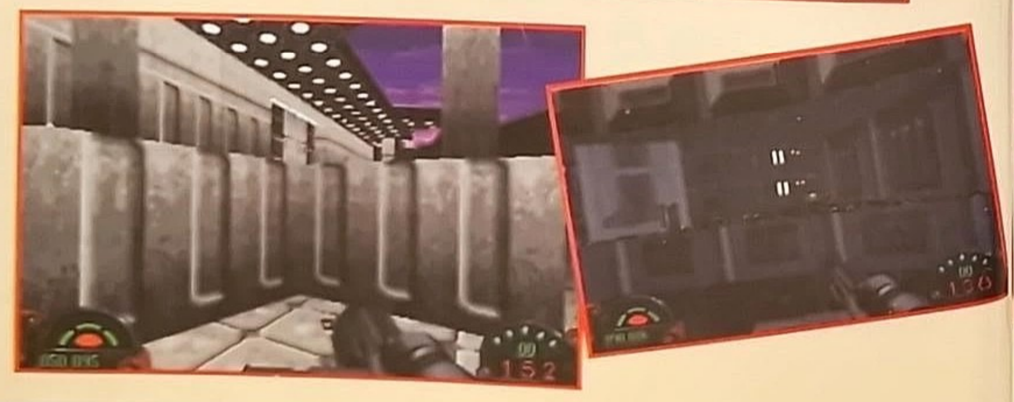















QUE LA INTERACTIVIDAD TE ACOMPAÑE

Como pasaba en muchos juegos anteriormente comentados (Creature Shock), aquí podemos movernos por el escenario con total libertad, mirando incluso hacia arriba y hacia abajo para encontrar objetos diminutos, o que están colgados del techo.



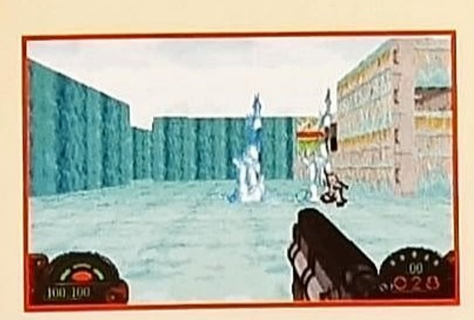

Pero no os vayáis a creer que sólo vamos a tener como enemigos a las tropas de asalto imperiales, sino que en algunos planetas, como Tatooine, tendremos que luchar con hambrientas razas alienígenas, dispuestas a morir por un pedazo de carne.

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

Dark Forces se ha hecho con la idea de que sea un juego extremadamente manejable, hasta el punto de que te permita, no sólo girar 360° sobre tu eje, sino también mirar bajo diferentes ángulos, agacharte, saltar y actuar con los objetos del escenario. La dificultad también puede ser ajustada al gusto de cada uno, para así adaptarse a su habilidad y experiencia.

Para todos aquellos que han probado la sensación de vivir juegos como Doom y Wolf 3D, Dark Forces va a ser la revolución, y para los que no han experimentado nada por el estilo, van a enterarse de lo que es bueno.

● CARLOS F. MATEOS





SOLO ANTE EL PELIGRO

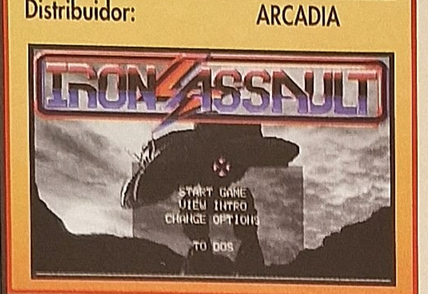
Aunque te encuentres más solo que la una a la hora de luchar contra las fuerzas imperiales, tendrás el suficiente armamento para acabar con cualquier temeroso que se ponga delante de tu punto de mira.

Toneladas de poder

Tras el gran cataclismo, entre las nuevas naciones comenzó una guerra por conseguir el poder absoluto. Se crearon nuevas máquinas para la lucha, con un poder armamentístico hasta ahora desconocido.

Ficha Técnica

OK Preview:	IRON ASSAULT
Tipo:	ARCADE - ESTRATEGIA
Compañía:	VIRGIN
Distribuidor:	ARCADIA



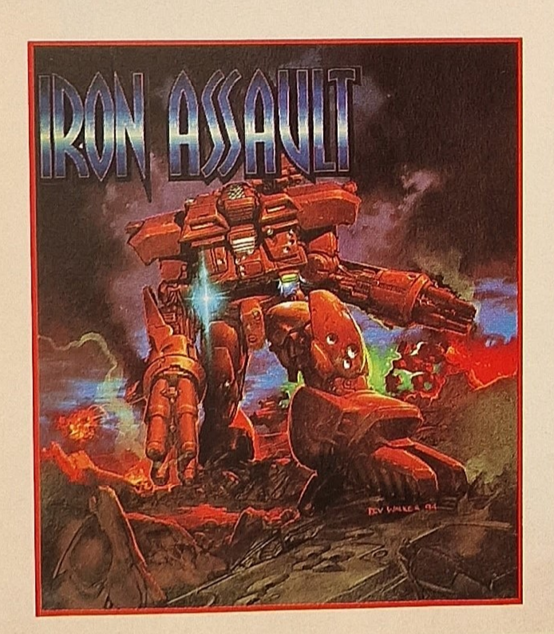
Los tanques, carros de combate, y bombarderos eran historia. Ahora la fuerza se medía según las unidades de robots que tuvieras. En Iron Assault serás uno de los pilotos de estos enormes cacharros, y tendrás que solucionar misiones variopintas, que te irán llegando a través de la red de tu ordenador.

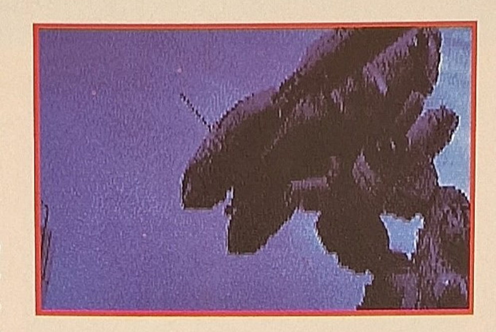
Los objetivos irán desde destruir totalmente una zona enemiga, hasta salvar a un alto cargo, secuestrado por grupos enemigos. Por supuesto, dependiendo de si se trata de un rescate o de una misión de demolición, tendrás que actuar de una forma o de otra.

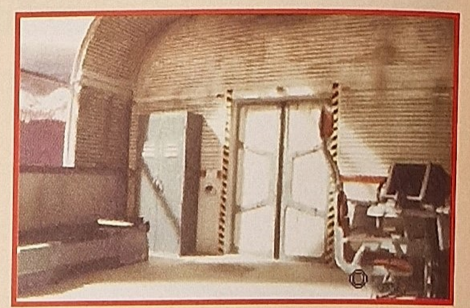
Sólo tus decisiones provocarán el éxito o el fracaso de la contienda, y es precisamente aquí donde entra en acción la estrategia.

Iron Assault aparecerá en breve en todas las tiendas de nuestro país para hacernos partícipes de una futura guerra mundial. Esperemos que sólo tengamos que hacerlo desde nuestro monitor.

● CARLOS F. MATEOS

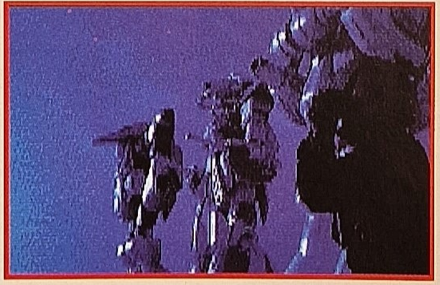


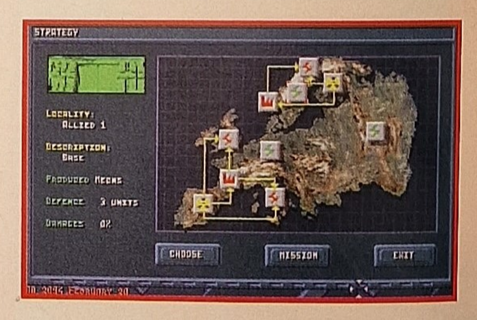
















LA PRIMERA PELICULA INTERACTIVA PARA TU PC.

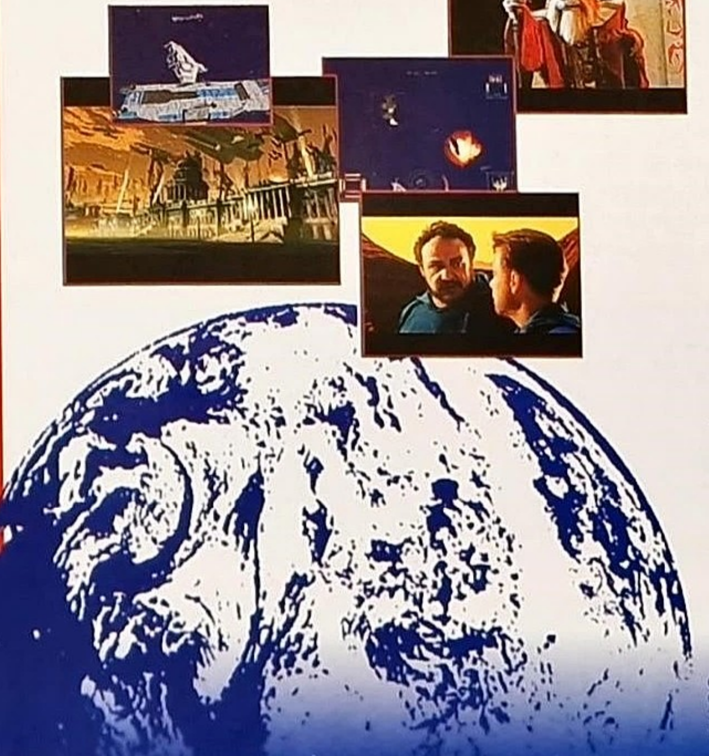
WING COMMANDER III
Heart of the Tiger

SIMULADOR

Adrenalina, romances, humor, peligro: Wing Commander III tiene todo esto y mucho más. Esta continuación del juego amplía las turbulentas crónicas de la guerra entre terrícolas y kilrathi. La escena final tiene lugar en uno de los mundos (la Tierra o Kilrah). Pero solamente tú puedes escribir el final...

- Entre los actores figuran Mark Hamill, John Rhys-Davies, Malcolm McDowell, Tom Wilson, Jason Bernard y Ginger Allen.
- Interactúa con los personajes para controlar el argumento, las conversaciones y los finales.
- Banda sonora digital de 16 bits, además de soporte MIDI general y voces digitalizadas para los combates espaciales.
- Vista de carlinga invisible, sistema de navegación tridimensional, tecnología stealth, misiones rápidas y mucho más.
- Pilota cinco cazas de combate distintos con un armamento totalmente configurable.
- Juega directamente desde el CD más de tres horas de vídeo de acción en directo, además de docenas de horas de juego.

DISONIBLE EN PC CD-ROM.









DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

Ficha Técnica

OK Preview:	SUPER KARTS
Tipo:	ARCADE-AUTOMOVILISTICO
Compañía:	VIRGIN
Distribuidor:	ARCADIA

¡¡Ponte la quinta marcha!!

A partir de ahora podremos ser partícipes de la sensación que se tiene al conducir uno de estos fantásticos mini-bólidos, comúnmente conocidos como *karts*. Virgin nos ofrece este genial juego, basado en estos autos locos, al más puro estilo de las máquinas recreativas.





Super Karts, nombre con el que el programa será distribuido en nuestro país, nos introducirá en un campeonato a lo largo y ancho de toda América, en el que tendremos que elegir cuál será nuestro piloto, y cuáles las características de nuestro vehículo, dependiendo de eso nuestra manera de conducir.

El juego será visto en su totalidad desde una vista trasera de nuestro kart, ofreciendo un amplio ángulo de visión. Al igual que en cualquier máquina recreativa, tendrás que clasificarte entre los tres primeros para poder optar al siguiente circuito, lo cual promete no ser nada fácil.

El manejo del joystick será casi imprescindible debido a la rapidez de acción necesaria a la hora de hacer giros bruscos, cambios de dirección, adelantamientos; es decir, todas las acciones precisarán exactitud de movimientos. Bombonas de "nitro", llantas antideslizantes, golpes, derrapes, y mil cosas más te esperarán en un programa divertidísimo del que más adelante hablaremos en profundidad.

● CARLOS F. MATEOS















Dos mundos rivales

Ficha Técnica

OK Preview:	WARCRAFT
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	INTERPLAY
Distribuidor:	ARCADIA



Humanos y orcos nunca se han llevado demasiado bien. Las leyendas cuentan que las guerras entre estas dos razas han sido innumerables y que nunca cesarán. Ahora tú puedes decidir el futuro de una de estas dos razas, sólo te hace falta jugar con Warcraft.



Si tenemos que buscar alguna similitud con Warcraft, Dune 2 es su maestro. Todos los que hayáis jugado a Dune 2 encontraréis un gran parecido con Warcraft. La filosofía del juego es exactamente la misma.

LOS RECURSOS

Con Warcraft debes conseguir madera y oro para construir casas o entrenar y armar a tus soldados. Al igual que en Dune 2, estos recursos son limitados y es recomendable administrarlos bien.

Las primeras misiones son muy fáciles y la complejidad llega a medida que avanzamos a los niveles superiores. Llegados a este punto del juego ,tendremos que elegir que tipo de unidad militar queremos entrenar, pudiendo escoger entre unidades de primera línea (orcos guerreros) y de segunda (arqueros).

En cuanto a las construcciones, tenemos un gran número de posibilidades. Al principio edificaremos granjas para dar de comer a nuestra población, luego alzaremos muros y cimentaremos barracas para defender las casas y por último crearemos grandes templos y escuelas de magia que terminen rápidamente con nuestros enemigos.

Warcraft promete todo lo que los grandes juegos de estrategia deben tener y estamos seguros de que no pasará inadvertido, especialmente entre los amantes de Dune 2.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO















Ficha Técnica

OK Preview:	FREDDY PHARKAS
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	SIERRA
Distribuidor:	ERBE



Recetas de plomo

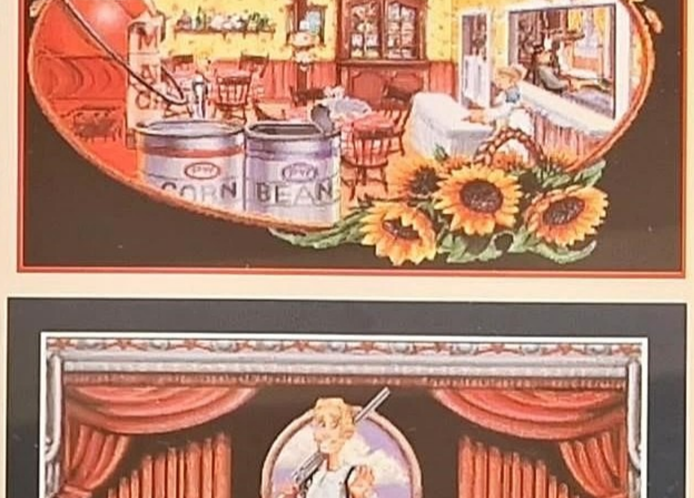
Sierra ha hecho aventuras para todos los gustos. Desde la mágica Edad Media, con la saga Quest for Glory o King Quest, hasta el futuro lejano con Space Quest, pasando por la era actual con Police Quest. Sin embargo, había una época que no habían tocado todavía, un lugar y un tiempo donde todo se arreglaba a tiros: el salvaje y lejano oeste.

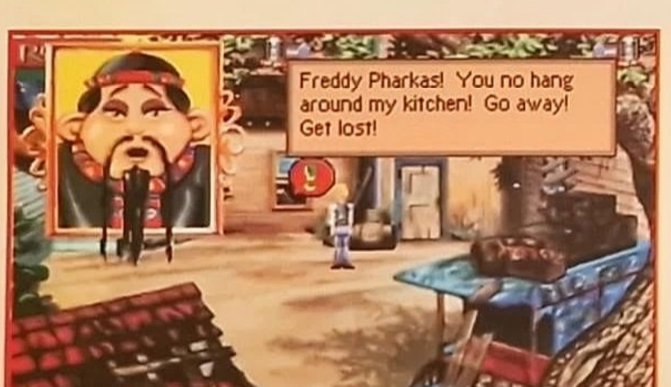




Tras casi dos años de espera, por fin va a llegar a nuestras manos la aventura gráfica más vaquera de toda la historia.

Freddy Pharkas nos va a introducir en el mundo de Billy "el niño", Toro sentado y los hermanos Dalton, de una forma divertida y amena, como sólo podían hacer los señores de Sierra. El diseñador de esta aventura es el genial Al Lowe, famoso por la picarona saga de Larry que tan buenos ratos nos ha hecho pasar.





¡VAMOS AL KARAOKE!

Antes de comenzar la aventura, te recomendamos que escuches el karaoke de introducción, que además de contaros la historia del protagonista, os hará pasar un rato divertido mientras cantáis.









¡VAYA CUELGUE DE OPCIONES!

De esta manera tan macabra aparecerá el menú de opciones en el que podrás variar el volumen, el detalle y la velocidad de los textos, entre otras cosas.

Para aquellos que estéis familiarizados con los productos de esta compañía, sobran las explicaciones, pues el manejo de iconos va a ser exacto al de anteriores programas. Y, si es la primera vez que cogéis un juego de este tipo, no os preocupéis: aprender a manejarlo es sencillísimo.

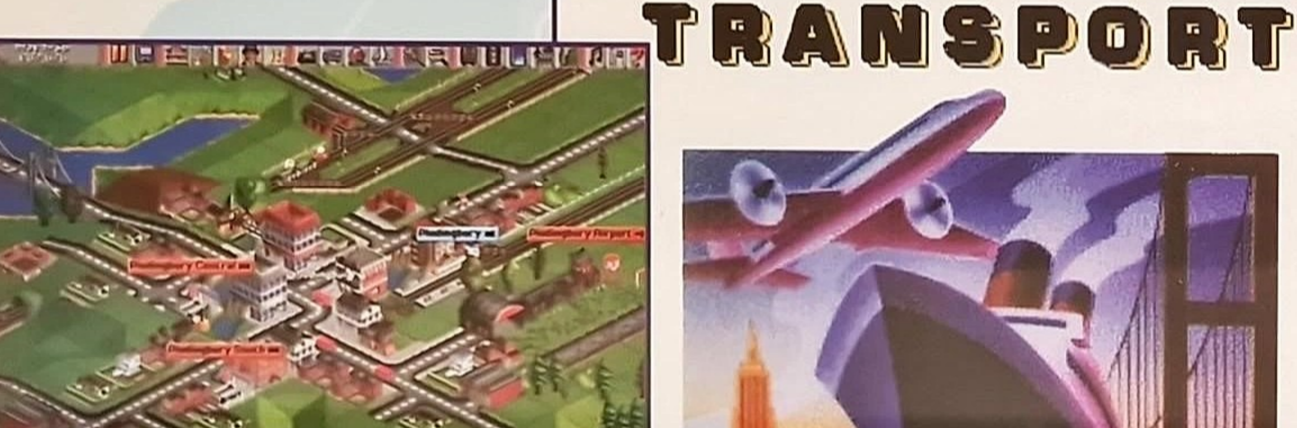
● CARLOS F. MATEOS

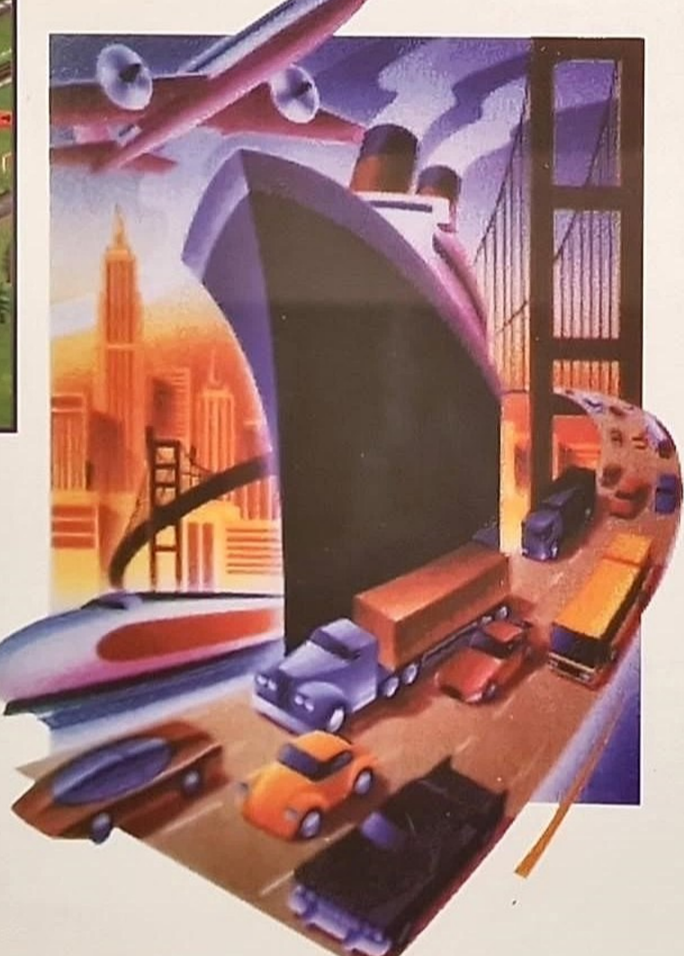


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: TRANSPORT TYCOON
- Tipo: ESTRATEGIS SIMULACION
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 486SX o superior
- SVGA
- 4 Mb de RAM
- Ratón, Teclado
- Sound Blaster, Gravis, Pro Audio, Roland
- Disco duro mínimo: 4,2 Mb

GUERRA DE MERCANCIAS





Microprose sabe lo que es hacer una buena simulación. Productos como Rail Road, Tycoon Deluxe, Pirates Gold, Civilization y Colonization ya nos demuestran lo que son capaces de hacer estos chicos, y, por si fuera poco, ahora atacan con Transport Tycoon.

Hasta ahora todas las simulaciones de transporte se limitaban a un único medio. Por ejemplo, Rail Road nos ofrecía una simulación en la que el objetivo era dirigir una compañía ferroviaria. Ahora los amantes de estas simulaciones exigimos retos mayores y más completos. Microprose lo sabe, y por eso ahora nos ofrece dirigir todos los medios de transporte al tiempo.

COMIENZA LA HISTORIA

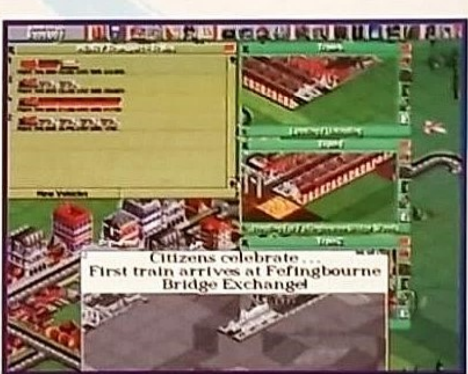
La simulación comienza en el año 1930; tú eres un pequeño empresario que está convencido de que los medios de transporte pueden reportarte grandes beneficios. Actualmente todas las ciudades están bastante mal comunicadas y ofrecen grandes sumas a los intrépidos empresarios que anulen su aislamiento. Con tan sólo 100.000 libras de crédito tienes que crecer a toda velocidad ya que la competencia está a punto de actuar.

Antes de empezar podemos personalizar a nuestro gusto el juego, ya que éste nos ofrece multitud de opcionesentre las que poder elegir: cambiar el nombre de las ciudades para adaptarlas a Europa o a América, seleccionar la unidad monetaria en la que operas, ajustar la dificultad, cambiar el número de contrincantes, activar o anular los desastres, ajustar la dificultad de nuestros contrincantes y un largo etcétera de opciones.

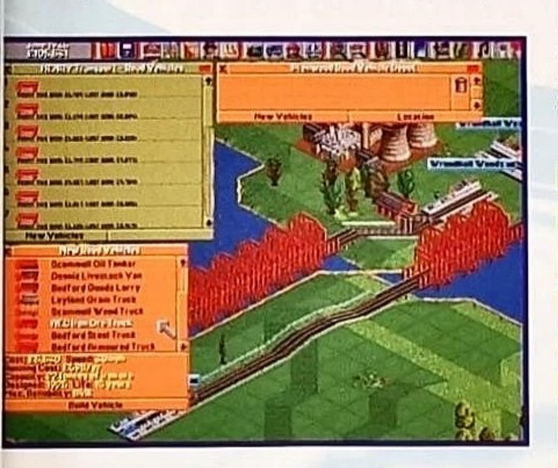


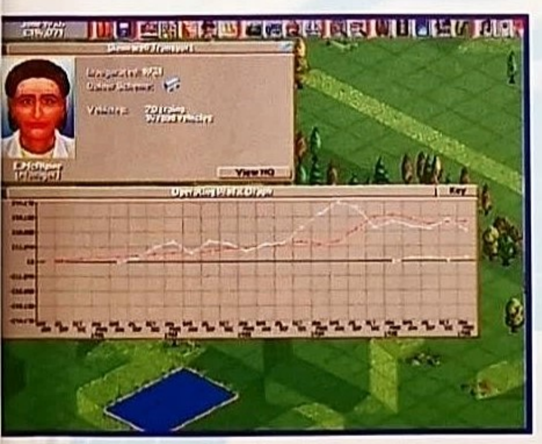












CUATRO TUTORIALES

Para los que piensen que un juego con tantas posibilidades entraña un gran obstáculo, se ha incluido un excelente tutorial que demuestra cómo diseñar cada uno de los cuatro medios de comunicación disponibles (tren, avión, barco y transporte urbano). Los tutoriales están totalmente automatizados, lo único que tenemos que hacer es ver lo que hacen para después hacerlo nosotros durante el juego. Como suplemento, en el manual se encuentran totalmente explicados los tutoriales.

El escenario inicial variará en cada partida que comencemos, así como la ubicación inicial de nuestros contrincantes. El gran número de factores al azar que pueden ocurrir y nuestras propias acciones hacen de cada partida un nuevo mundo. Esto es lo que los amantes de este tipo de simulaciones quieren: un reto progresivo que crezca al nivel de cada usuario.

Nada más empezar tenemos que elegir una ciudad grande. En ella será donde coloquemos nuestra primera red de comunicaciones. Nuestro primer medio de trans-

ENVIOS URGENTES

Una de las acciones que más dinero te reportarán es el cumplimiento de las peticiones de las ciudades o fábricas. De vez en cuando, aparecerán mensajes en pantalla que te indicarán que una ciudad pagará generosamente a la compañía que la conecte con otro destino elegido por ella. Tú tendrás que investigar la oferta para ver su viabilidad, y, si te satisface, tendrás que ejecutar las obras antes que la competencia. Generalmente, si puedes instalar un par de aeropuertos, tendrás la batalla ganada debido a su gran velocidad; aunque, si lo que hay que transportar son mercancías, los trenes o barcos serán la mejor opción.



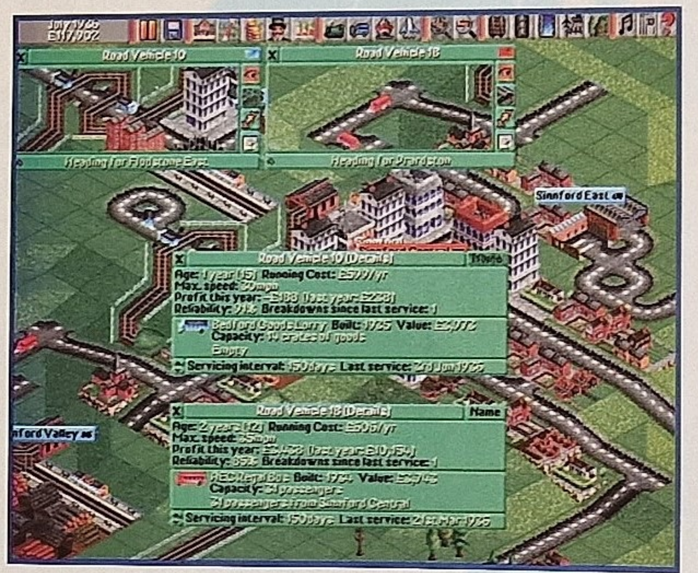
porte puede ser cualquiera de los anteriormente enumerados, aunque por estar en 1930 los aviones no serán todo lo rentables que se desearía en principio.

Si, por ejemplo, elegimos crear una red de autobuses urbanos en una gran ciudad, tendremos que colocar una terminal para guardar y reparar los autobuses; después tendremos que crear un mínimo de dos estaciones para trazar una ruta y, por último, comprar y asignar autobuses a esa nueva ruta. Cada estación que coloquemos tiene su propio radio de acción y es recomendable colocarlas estratégicamente para captar el máximo número de clientes posibles y que nuestros autobuses vayan totalmente cargados.

Otra de las variables que debemos ajustar para obtener el máximo número de beneficios es el número de días que transcurrirán hasta que cada medio de transporte pase un chequeo. Este factor es muy importante y evitará muchos accidentes y reparaciones, lo que reporta en beneficios. Así, en determinados medios, como las carreteras, si un transporte se estropea, se bloqueará el camino para los demás y esto puede llevar a la ruina al más fuerte de los empresarios.

En el caso de los barcos, aviones y trenes, el sistema a seguir es el mismo. Se crean unos almacenes para revisar y reparar los medios de transporte y después se crean las estaciones de pasajeros o mercancías, tranzando por último las rutas.





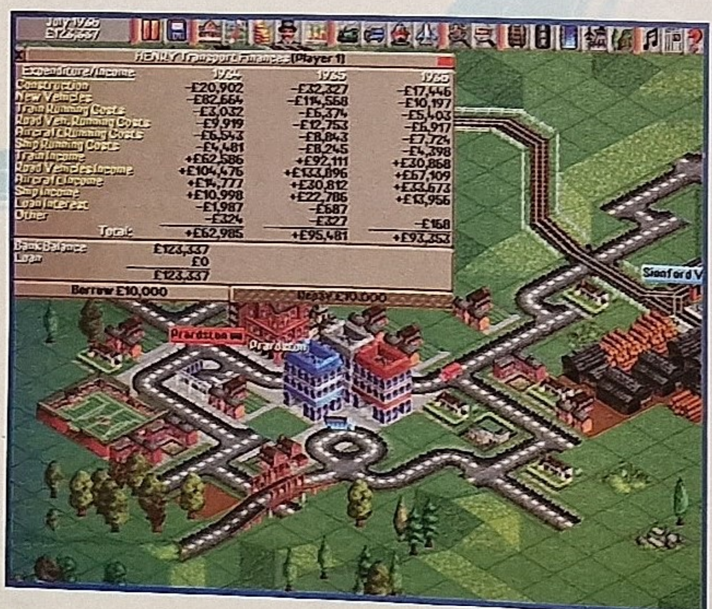
MAPAS DE ACCION

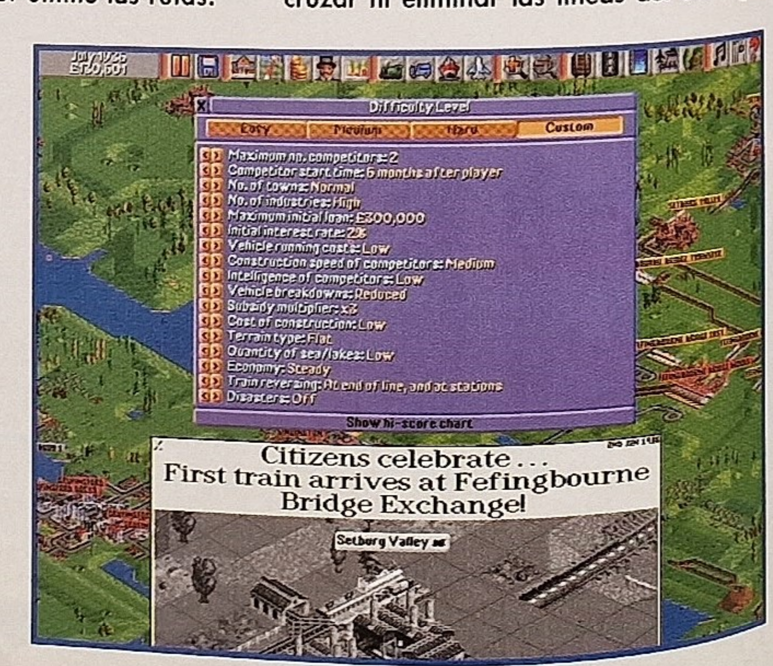
El mapa de acción del juego es enorme y por ello se ha dotado a Transport Tycoon de varias posibilidades de "zoom" que permiten ver a diferentes niveles de detalle toda la acción. Esta opción es muy interesante para estudiar el trazado de carreteras interurbanas o vías de tren.

AVANZANDO POR EL JUEGO

Una vez que ya tenemos creada una pequeña red de comunicación a todos los niveles comenzarán los imprevistos:

■ **Competencia.** La competencia puede intentar robarnos pasajeros colocando estaciones junto a las tuyas. También puede trazar rutas con sus ferrocarriles que nos aíslen del exterior, ya que no es posible cruzar ni eliminar las líneas del enemigo,





aunque sí se pueden construir caros túneles y puentes.

■ **Bonos.** Las ciudades pequeñas están deseosas por salir de su aislamiento. De vez en cuando, una pequeña ciudad ofrecerá una gran suma de dinero y un número de pasajeros si la conectas con otra ciudad que ella eligirá. Estos envíos extra serán los que marquen la diferencia con la competencia, pero tendrás que hacerlos en un tiempo récord.

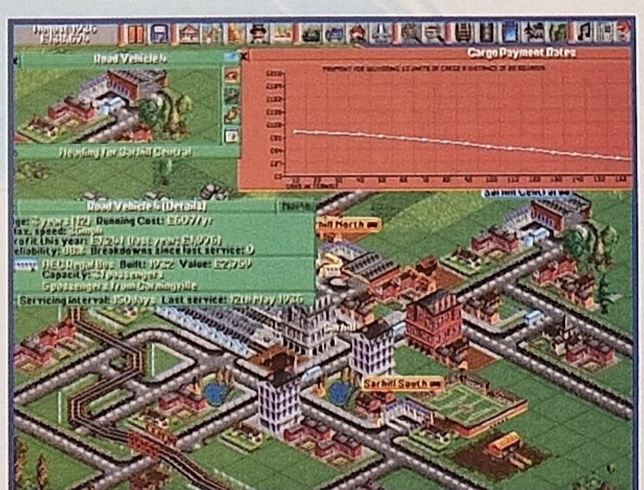
■ **Accidentes.** Los transportes no están exentos de accidentes. Uno de los mayores peligros reside en los pasos a nivel. En estos puntos es muy posible que un tren colisione con un autobús y los dos estallen en una cortina de fuego: todo un desastre. En estos casos perderás los dos transportes, junto con la pérdida de confianza de tus futuros pasajeros.

■ **Crecimiento.** Las ciudades crecerán y crecerán, en su expansión aparecerán bancos, campos de fútbol, industrias, etc. Tú, como magnate de las comunicaciones, tendrás que ir cambiando de vez en cuando tus rutas de transporte para hacerlas más rentables y que la competencia no se introduzca en tus líneas. Esto implica ir chequeando todas tus líneas repetidamente para ver cómo van avanzando y la progresión de su rentabilidad.

LA TECNICA

Transport Tycoon se presenta con una perspectiva isométrica, que ya ha demostrado excelentes resultados en otros juegos de este tipo. Los gráficos del juego son en SVGA (640 x 480, 256 colores) y para poder disfrutarlos con soltura es recomendable que dispongáis de un 486SX o superior.





El transcurso de una partida se desarrolla con suma fluidez, no se nota nada que el mapa esté sobrecargado de transportes, lo cual es muy de agradecer ya que en otras simulaciones en seguida empieza a ralentizarse el ritmo de juego.

En resumen, Transport Tycoon es una completa simulación de transporte a todos los niveles, que te promete horas y horas de diversión. El único defecto de este juego es que no lo tengas ya en tu casa, porque es super-recomendable.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



EL DISEÑO

La fase de diseño de las líneas de comunicación es una de las más importantes. Un mal diseño llevará consigo un gran aumento en los costes de fabricación y un tiempo mayor del necesario en cada viaje futuro que se haga por esa vía. Esta es una de las mayores razones por las que construir túneles y puentes, a pesar de sus grandes costes, puede ser muy-rentable.







CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: ARMORED FIST
- Tipo: ARCADE-ESTRATEGIA
- Compañía: NOVA LOGIC
- Distribuidor: ERBE

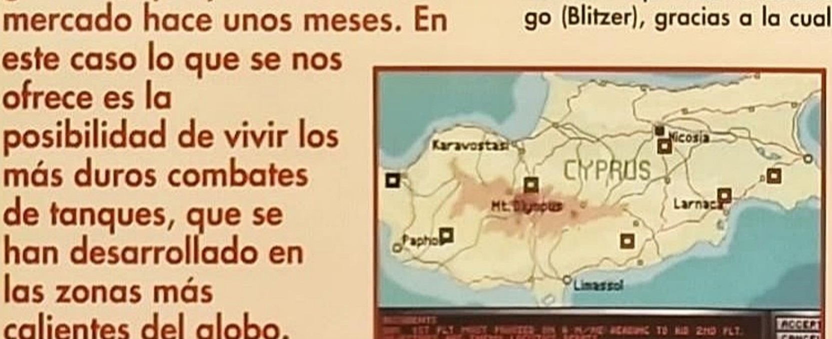
REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- Sound Blaster, Roland, Adlib
- Ratón, Teclado, Joystick, Thrumaster
- Disco duro mínimo: 2 Mb.

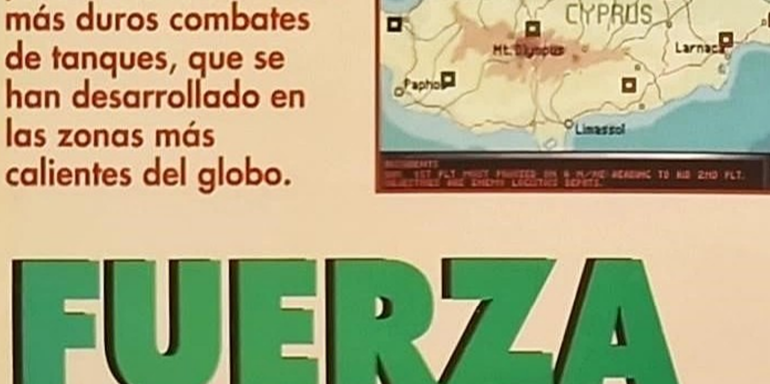


De los creadores de Comanche llega este magnífico juego, que utiliza la misma tecnología para la creación y movimiento de gráficos, que ya revolucionó el mercado hace unos meses. En este caso lo que se nos ofrece es la posibilidad de vivir los más duros combates de tanques, que se han desarrollado en las zonas más calientes del globo.

Desde la Segunda Guerra Mundial la eficacia de los tanques quedó demostrada. La Alemania de Hitler fue la que ideó la Guerra Relámpago (Blitzer), gracias a la cual el ejército francés sucumbió en muy poco tiempo. La idea de la guerra de trincheras utilizada en la Primera Guerra Mundial quedó atrás y nunca más se utilizaría.

Hoy en día la aviación es una de las fuerzas más importantes en todos los ejércitos modernos, pero hay algo indudable; para poder tomar una ciudad es necesario que la infantería entre dentro y para ayudar a la infantería no hay nada como un buen tanque.





FUERZA SOBRE CADENAS





TODO UN MUNDO POR CONQUISTAR

La acción se desarrollará en diversas partes del globo. Generalmente se enfrentarán los tanques americanos contra los modelos rusos T-80. Rusia, Pakistán e Iraq son sólo algunos de los escenarios más emocionantes del juego. Saber sobre qué escenario se juega es vital, ya que el terreno es muy importante, sobre todo si queremos sorprender a nuestros enemigos con emboscadas.

Una de las características más interesantes del juego, es la posibilidad de manejar hasta cuatro tanques diferentes, dos por cada bando.

El armamento de cada tanque está fielmente reproducido en el programa, pero esto no entraña ninguna dificultad, ya que todo el manejo de las armas se puede hacer únicamente con el ratón. Además, como el juego está en castellano el desarrollo del mismo se ve enormemente simplificado.





La acción se desarrollará en diversas partes del globo: Rusia, Pakistán, Iraq... Generalmente se enfrentarán los tanques amercianos contra los rusos T-80.

MODOS DE JUEGO

Es posible jugar a Armored Fist de dos formas: estratégicamente o al más puro estilo arcade. La opción estratégica se realiza sobre un mapa en tres dimensiones desde el cual podemos manejar cada grupo de tanques y ver c'omo se van moviendo nuestros enemigos. Lo más divertido es utilizar las dos modalidades de juego simultáneamente, de tal manera que demos las órdenes iniciales desde el mapa de batalla y luego tomemos el control de uno de nuestros tanques. Si vemos las cosas difíciles en una zona, siempre podemos cambiar de ataque o pedir apoyo aéreo o bombardeos de artillería, aunque es recomendable que no os quedéis muy cerca de esas zonas después.

Cuando estamos en pleno combate, la acción se desarrollará con la tensión de un arcade. Continuamente estamos buscando nuevos encuentros en el radar y cargando proyectiles para eliminar a los enemigos. Cuando estamos rodeados y pensamos







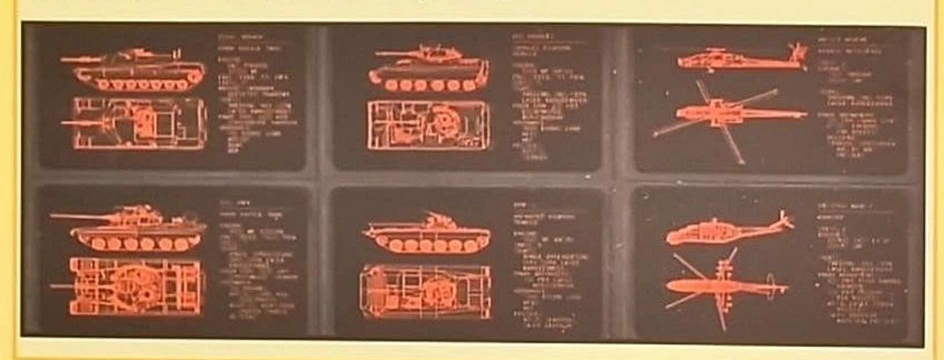






EL MAPA DE ACCION

Desde el mapa de acción podemos definir la estrategia de cada una de las brigadas acorazadas. Desde este mapa se permite una amplia lista de posibilidades como cambiar de unidad, ver los daños que tiene cada tanque, ver la ubicación de las fortificaciones y artillería enemigas, trazar una ruta entre las montañas para evitar ser visto, cambiar las formaciones de tanques, etc...



que nada puede ser peor, es el momento en el que aparecen los helicópteros, que son los enemigos más difíciles de abatir.

Al final de los combates aparecen siempre unas escenas con gráficos renderizados a pantalla completa de una gran calidad. Estas escenas reflejarán una victoria o derrota, en función de nuestros resultados en el campo de batalla.

A la hora de comenzar la acción podemos jugar de varias formas:

■ Modo *Trainer*, o de entrenamiento: Este modo es muy útil para aprender a utilizar todo el armamento de nuestro tanque.

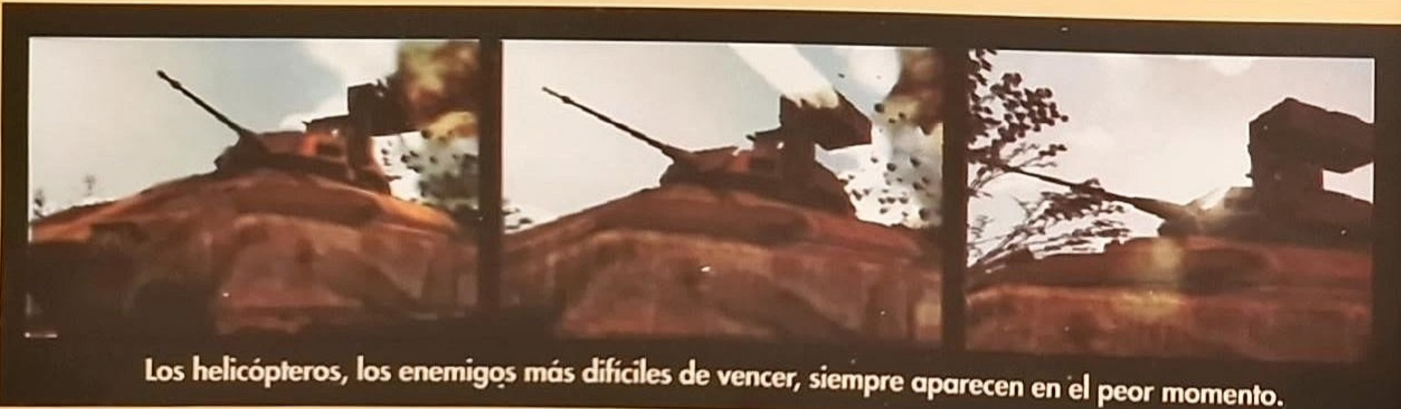
■ Modo *Batalla*: Si lo que quieres es combatir en una batalla esporádica este es el modo más recomendable.

■ Modo *Campaña*: En este modo el resultado de cada batalla tendrá efectos en la próxima. Así, el número de tanques para la siguiente misión, la dureza de la artillería, la aviación disponible y todos los factores se verán modificados dinámicamente en cada batalla.

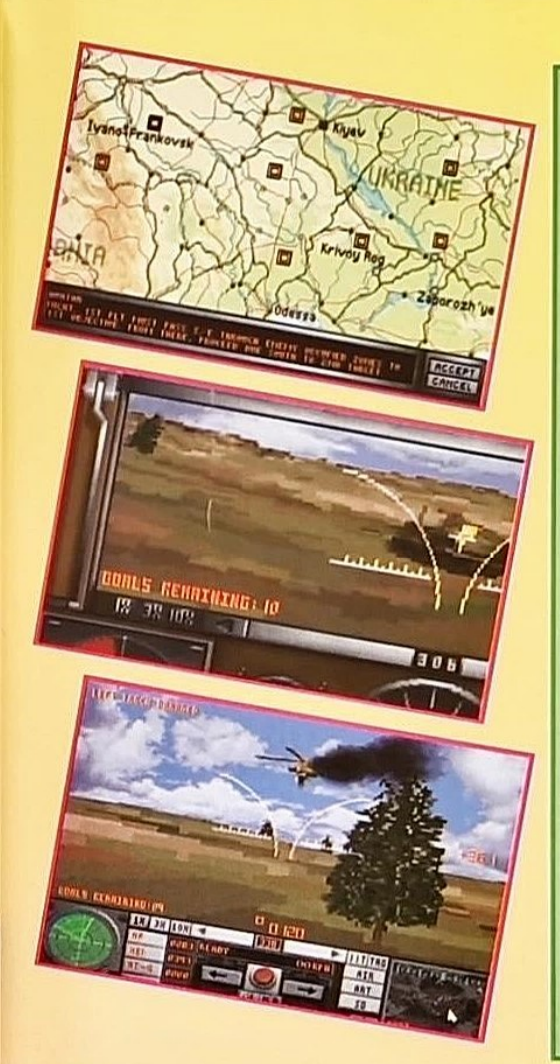
En resumen, Armored Fist es un completo si-







Los helicópteros, los enemigos más difíciles de vencer, siempre aparecen en el peor momento.



NUESTRAS ARMAS

El armamento más potente y peligroso está del lado americano que con sus M1A2 Abrams pueden neutralizar a cualquier enemigo, pero tener el mejor tanque no quiere decir que seas invulnerable. Los modelos disponibles son:



■ M1A2 Abrams: Tanque pesado, especialmente diseñado para luchar en situaciones extremas como una completa oscuridad, guerra química, etc.

■ M3 Bradley: Este tanque sirve como apoyo al M1A2. Dispone de dos misiles que pueden neutralizar a cualquier enemigo, además tienen dos misiles SAM para neutralizar a los posibles oponentes aéreos.

■ T80 MBT: Tanque pesado soviético, de menos prestaciones que el M1A2, pero de una indudable potencia de fuego. Nunca te pongas a su alcance.

■ BMP-2: Tanque ligero especialmente diseñado para apoyar a la infantería. Está equipado con misiles tierra-aire y misiles anticarro.

■ AH-64 Apache y MI-24W HIND: Estos dos helicópetoros serán el terror de los dos bandos respectivamente. Su táctica de ataque es muy peligrosa ya que generalmente aparecerán por sorpresa y apenas tendrás tiempo de preparar los SAM tierra-aire.





Al final de los combates aparecen siempre unas escenas con gráficos renderizados a pantalla completa de una gran calidad.

mulador de tanques que ofrece una altísima jugabilidad. Como veis este juego es una buena muestra de que un completo simulador no tiene por qué ser complicado, y estoy seguro de que os dará muchas horas de juego.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

OK 91%

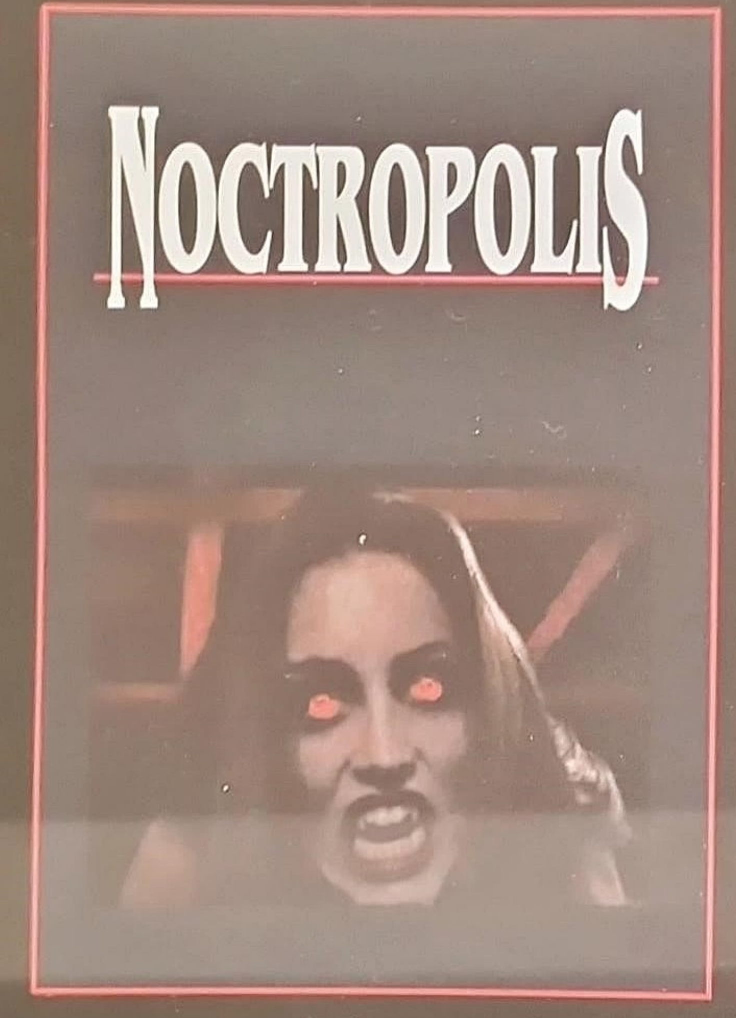
Dificultad:	95
Gráficos :	92
Sonido :	88
Originalidad:	89
Diversión :	90

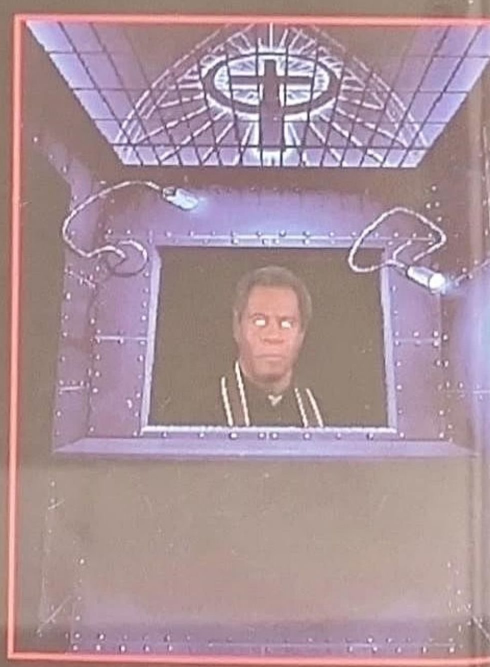



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: NOCTROPOLIS
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: E.A.
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- SVGA
- 386 o superior
- 4 Mb de RAM
- Adlib, Sound Blaster, Gravis Ultrasound
- Ratón
- Disco duro mínimo: 360 Kb

Noctrópolis es una bella aventura gráfica que se presenta en el ya casi omnipresente formato CD-ROM (lo cual quiere decir más gráficos, más voces digitalizadas y más recursos). En ella, un librero frustrado deviene héroe de cómics y debe luchar contra los malos de siempre.

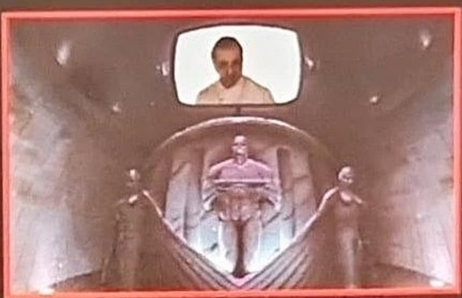




NOCTROPOLIS O EL APRENDIZ DE BATMAN











Darksheer (Tenebroso) es, aunque con otro nombre, Batman; Noctropolis es Gotham City; Stiletto es Robin con el sexo cambiado o quizás Cat Woman (son casi idénticas, hasta en el uniforme). ¿Qué duda cabe?

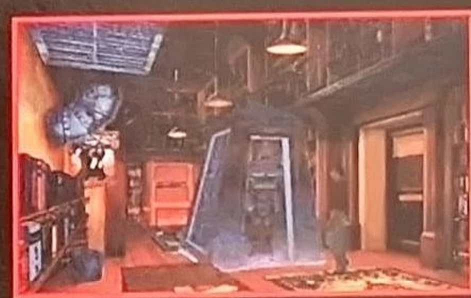
Independientemente de la evidente influencia del Hombre Murciélago sobre el Hombre de las Sombras (o de cualquier otro héroe de la pandilla, pues al fin y al cabo todos son primos hermanos), lo cierto es que esta nueva aventura se deja jugar muy bien, y mantiene el interés hasta el final. Los cómics (sobre todo, los de la llamada edad de oro de la década del 40 y del 50) han dado pie ya a más de una adaptación cinematográfica (incluso con las inevitables secuelas) y a numerosos juegos de consola y ordenador, mayoritariamente arcades.

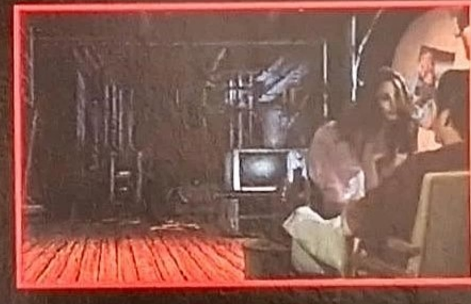
La veta parece no tener fin y, ¿por qué no aventuras gráficas? En el caso que nos ocupa, Peter Gray, el protagonista, es una ruina humana, un fracasado en todos los sentidos, lo que se conoce comunmente por un "perdedor", cuya vida es tan gris como su apellido: su esposa lo dejó por su mejor amigo, con lo cual perdió a ambos; en la librería que posee los clientes brillan por su ausencia y están a punto de cortarle la luz y el agua. Pero he aquí que nuestro anti-héroe es un fan de los cómics y se había inscrito en un concurso llamado "Quiero ser Tenebroso" (nombre de su personaje favorito y que, en el último número de la serie había decidido retirarse y dejar su ciudad a merced de los malandrines. ¡Qué irresponsabilidad!). Este concurso (que él ya casi había olvidado hasta el punto de que no recuerda bien dónde dejó el comprobante) cambiará su vida.

COMIENZA LA AVENTURA

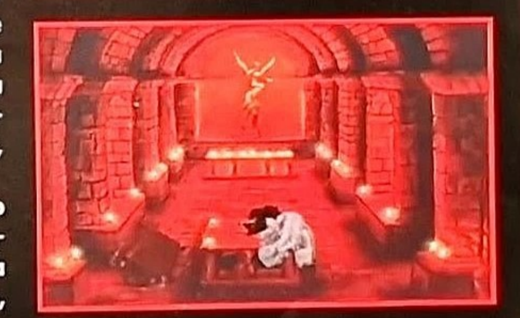
De repente llega el premio, que consiste en un objeto mágico que transporta a Peter a la mismísima Noctropolis, ciudad escenario de los cómics que leía, en la que deberá convencer a todos de que él puede sustituir al jubilado Tenebroso. (Se repite la historia de la muerte y resurrección de Supermán. A los héroes, como bien lo llegó a comprender Conan Doyle en su momento, no se les mata tan fácilmente).

El juego tiene algunas escenas y diálogos que hacen que no sea apropiado para niños, sin llegar a estar clasificado como X. Tiene, además, la virtud de estar cargado de humor, en la mejor tradición de Sierra y, so-











bre todo, de Lucas Arts. Por ejemplo: el conjunto de acciones que se pueden realizar (mirar, coger, abrir, ir a, etc.) pueden intentarse sobre cualquier persona u objeto (la interfaz es cómoda y sencilla) y, por supuesto, muchas veces la combinación acción-receptor puede no ser muy lógica, pero, como es sabido, en las aventuras gráficas hay que probarlo todo. Pues bien, ésta es una de las circunstancias que aprovecha el programa para tomarle un poco el pelo al jugador. Y así numerpsos ejemplos.

La circunstancia de que el protagonista sea un hombre común y corriente y no un superdotado es uno de los atractivos del juego. Un hombre corriente inmerso en una situación extraordinaria: ésa ha sido siempre una de las claves de los argumentos con "gancho". Si el sheriff de "Tiburón" hubiese sido un cazador profesional de escualos y no un neófito, la película habría perdido gran parte de su encanto. Ayuda mucho que uno piense "ese podría ser yo" y se identifique con el personaje. Los "malos" son como los de los buenos tiempos: deliciosos en su transparente e inconmensurable maldad. Tenemos a la Succubus, demonio que se ha posesionado del cuerpo de una monja y que viola y devora (sic) a sus víctimas; al Maestro Macabro, cirujano loco que convierte en puzzles mal armados a sus pacientes; a la histriónica y también maníaca sexual Diva; al surrealista Morfeico; al exuberante Dedoverde, productor de vegetales muy agresivos; y al misterioso Flux (no temáis, que no contaré el final ni le diré a nadie que el asesino es el mayordomo). Y contra ellos el novato Peter que, no entrenado como héroe, tendrá que hacer gala de todo su ingenio para poner en su sitio a toda esta fauna y devolver la paz a la ciudad.

Además, habrá de persuadir al reticente Stiletto (quien tiene, además, la mala costumbre de lanzarle cuchillos de vez en cuando para convencerse de que él es tan macho como el macho que la dejó) de que él no es menos que el pasota del ex-Tenebroso.



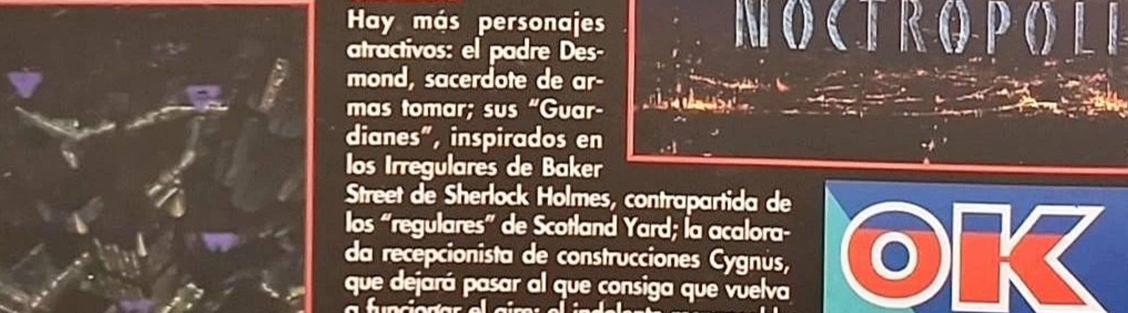






NO TODOS SON MALOS

Hay más personajes atractivos: el padre Desmond, sacerdote de armas tomar; sus "Guardianes", inspirados en los Irregulares de Baker Street de Sherlock Holmes, contrapartida de los "regulares" de Scotland Yard; la acalorada recepcionista de construcciones Cygnus, que dejará pasar al que consiga que vuelva a funcionar el aire; el indolente responsable de mantenimiento, apéndice humano de un aparato de televisión, y muchos otros. En fin, que Noctrópolis es una de esas aventuras gráficas que justifican la bien merecida popularidad del género y que no defraudará a los amantes del mismo y felices poseedores de un CD-ROM (que, tal como van las cosas, pronto no va a quedar más remedio que tener, si es que se quiere jugar a algo).

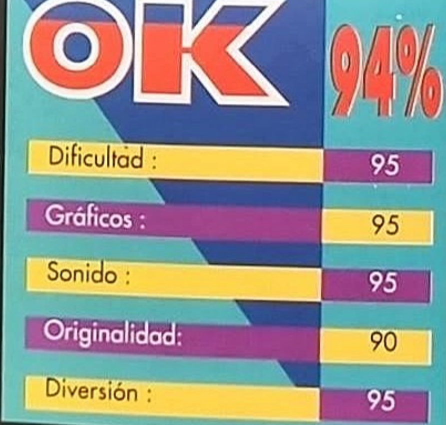


Noctrópolis no es una aventura al estilo Lucas, en las que el héroe es indestructible. Peter-Tenebroso, como los personajes de Sierra, tiene que andar con pies de plomo, pues la muerte lo acecha por doquier. Pero eso no es una virtud ni un defecto del juego. Es una de las posibles concepciones del género. Cada compañía tiene la suya.

Quizás Noctrópolis no sea de las aventuras más difíciles de terminar (no es, pongamos por caso, tan compleja como las dos partes de Monkey Island; no hay que ser un genio para deducir, por ejemplo, lo que hay que hacer con un perro fiero: un palo, una soga y una salchicha. Aunque peco de injusto, es uno de los problemas más sencillos del juego). Pero esto siempre depende de la experiencia del que la enfrente y es sabido que, para los verdaderos expertos, ya hay pocas aventuras difíciles y que, para los novicios, todas lo son. Pero atractivos no le faltan: el humor y la trama, elementos muy importantes están presentes.

Resumiendo: ¿Es un buen juego Noctrópolis? Sí, lo es. ¿Podría ser mejor? A esta pregunta siempre se puede responder afirmativamente; a la primera no. Una aventura gráfica que se precie necesita algo de magia, de ese elemento a veces difícil de describir, pero que se echa de menos cuando está ausente. Lo hay en Noctropolis.

JULIAN PEREZ



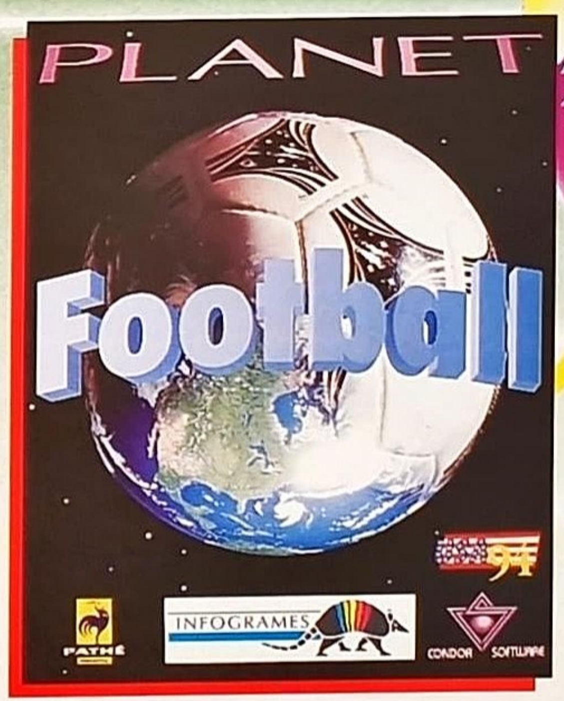
OK 94%

Dificultad :	95
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	90
Diversión :	95

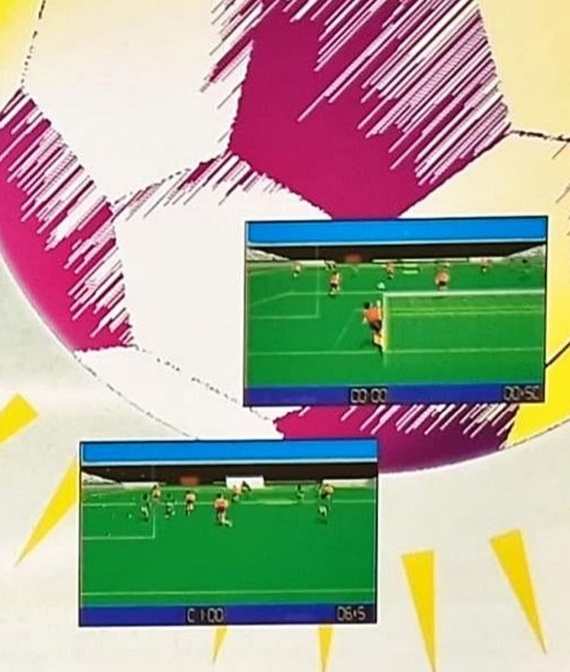
PLANET FOOTBALL

Siente la emoción al revivir el Mundial de Fútbol pasado con esta soberbia simulación. Podrás elegir entre 24 equipos clasificados además de otros 6 de primera categoría con los que intentarás conseguir victorias tomando parte en los distintos partidos.

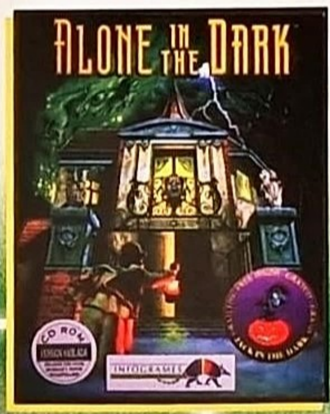
- Visión 3D única y revolucionaria.
- 3 modos de juego: interactivo, manager y resultados.
- Juego para uno o dos jugadores.
- Representación realista de los jugadores en el campo gracias a los 11 niveles de zoom.
- Efectos sonoros desde las gradas dependiendo de la acción en el terreno de juego.
- Integración de las nuevas reglas aprobadas por la Federación Internacional de Fútbol.



PC



ALONE IN THE DARK™

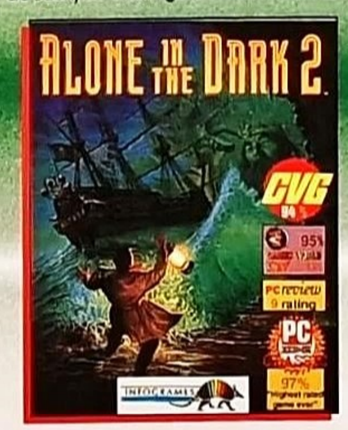


PC CD-ROM

Aventura gráfica basada en las obras de H.P. Lovecraft, autor de la serie de novelas de Cthulhu, desarrollada en la mansión maldita Derceto donde tuvo lugar el suicidio del pintor Jeremy Hartwood. Tomando el papel de su nieta Emily o del detective Edward Carnby deberás investigar qué pasó en la casa, por qué está hechizada y cómo quitar el encantamiento.

El CD ROM incluye además el programa JACK IN THE DARK, un cuento en el que tendrás que liberar al hombre más importante del planeta de las garras de Jack, su enemigo de Alone in the Dark 2.

INFOGRAMES



PC/PC CD-ROM

ALONE IN THE DARK 2™

La saga continúa ...

Nochebuena del año 1924. Los pensamientos de Carnby están con la pequeña Grace, una inocente niña de ocho años secuestrada por un grupo de contrabandistas, y a la que deberá liberar de las garras de Jack el Tuerto, pase lo que pase.



PC CD-ROM

SHADOW OF THE COMET

Resuelve el enigma de la Sombra de la Cometa siguiendo las huellas de Lord Boleskine, quien se volvió loco hace 76 años tras la aparición del Cometa Halley.

En esta versión CD ROM encontrarás dos programas distintos: el juego Shadow of the Comet propiamente dicho y la Visita al Museo Lovecraft, donde podrás descubrir toda una serie de objetos históricos extraordinarios.



Méndez Alvaro, 57 • 28045 MADRID
Tel: (91) **539 98 72** • Fax: (91) **528 83 63**

Servicio Técnico al Usuario Tel: (91) 528 83 12

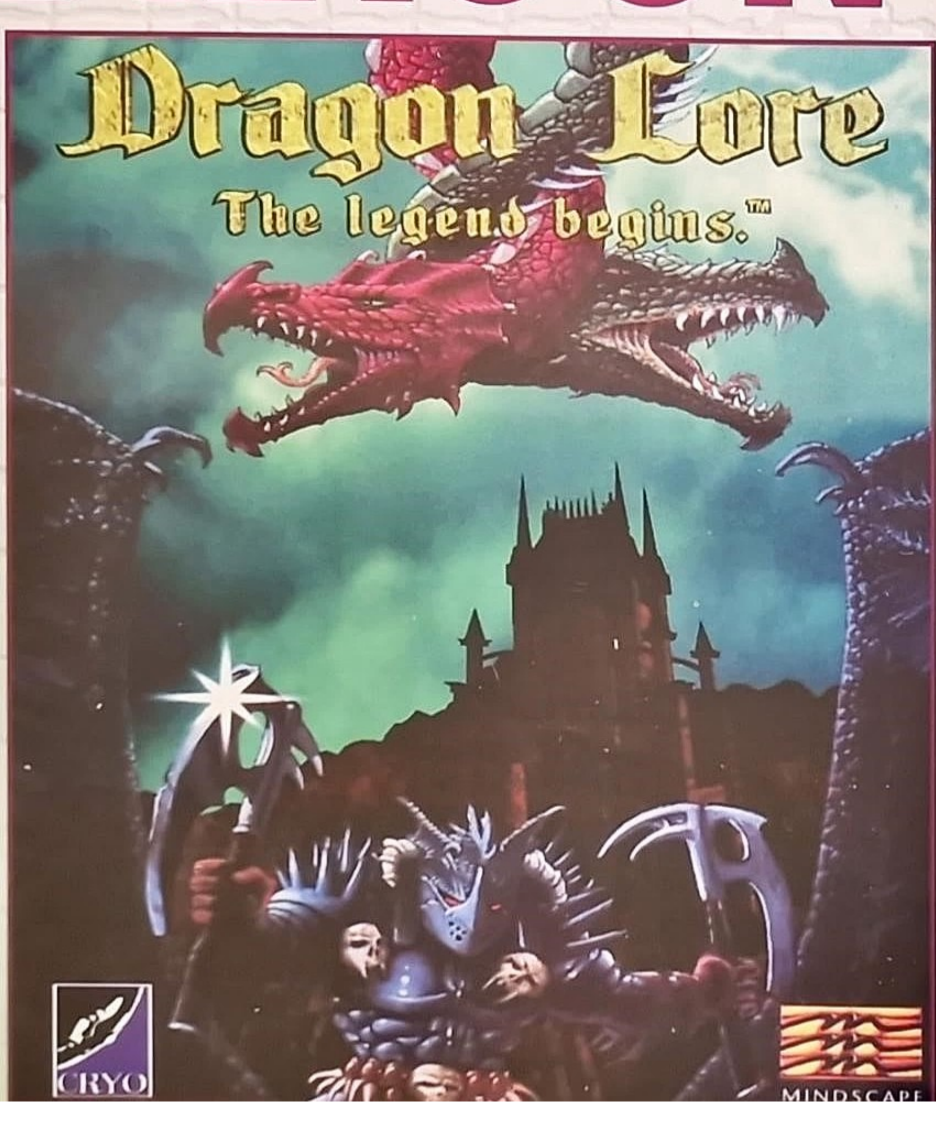


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: DRAGON LORE
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: MINDSCAPE
- Distribuidor:PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 a 33 Mhz o superior
- 4 Mb RAM
- Sound Blaster/Pro/16
- Disco duro mínimo: 8 Mb
- Ratón, Teclado

LOS DOCE CABALLEROS DEL DRAGON

Hace mucho, mucho tiempo, cuando la realidad tal como nosotros la conocemos no había sido creada todavía, el Gran Dios Wyrm creó un mundo que sería bautizado con su mismo nombre. Wyrm estaba destinado a convertirse en un maravilloso y pacífico lugar de reposo para aquellos guerreros que hubieran estado al servicio del orden durante toda su vida.





A todos los lugares llega la maldad, y Wyrm no iba a ser la excepción. En un oscuro rincón de la ladera de una montaña, un tenebroso castillo fue construido a partir de la roca natural, y en él, el Señor del Mal, encarnado en un poderoso guerrero comenzó a crear su pequeño reinado de terror.

Siendo casi imperceptible al principio, llegó a convertirse en una verdadera amenaza para la paz del mundo. Así, el Gran Dios Wyrm creó un grupo de valientes, que fueron a convertirse en los Caballeros del Dragón, los cuales, uniendo su poder al de los elfos, los demás humanos y los dragones, consiguieron derrotar las hordas de Orcos, creadas por la magia negra del Dios del Mal.

La lucha duró varios meses, y, cuando por fin pareció que las fuerzas oscuras habían sido derrotadas, una persona escapó. Aquel que había creado el ejército de las tinieblas logró escapar, y buscando venganza, logró infiltrarse con



HECHIZOS DE ARCHIMAGO

Estos son dos de los muchos papiros con runas que te encontrarás a lo largo de la aventura. Para realizar cualquier hechizo, deberás tener entre tus posesiones el libro de magia, al que irás uniendo los pergaminos.







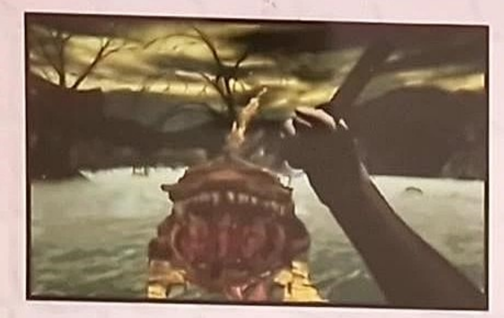


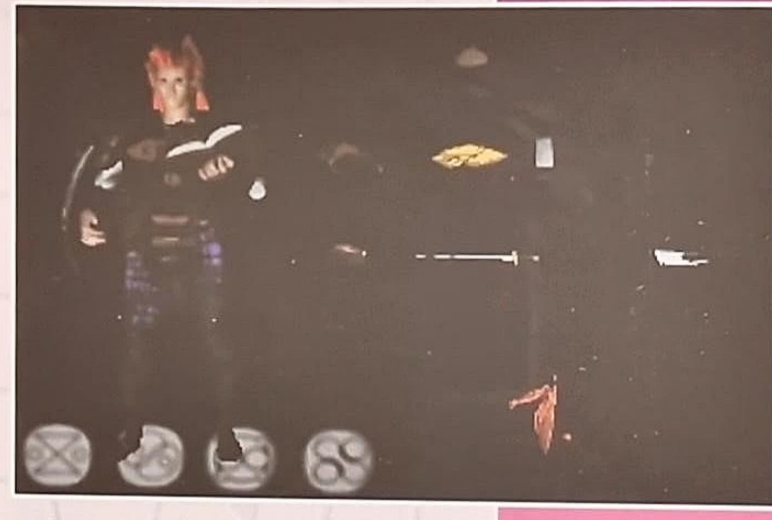


A LO INDIANA JONES

En un momento de la aventura, tendremos que correr por un estrecho pasillo, mientras nos pisa los talones una piedra de seis toneladas. Esta acción es necesaria si queremos conseguir una llave, totalmente necesaria.

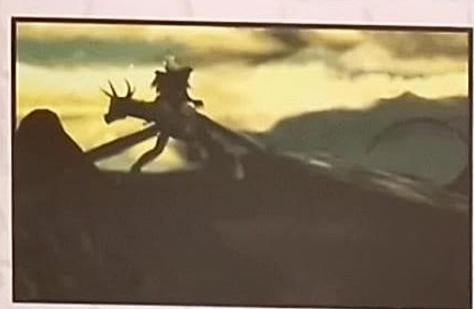






UNOS BOLSILLOS SIN FONDO

Aunque la cantidad de objetos que puedes acarrear es muy numerosa, seguramente te faltará espacio en el inventario, cuando tengas muy avanzada la aventura. Raciónate bien el espacio y, sobre todo, tira las armas que menos te sirvan, quedándote con las mejores.



su dragón verde en uno de los castillos del reino. Una vez en el interior de la fortaleza, invocó a dos poderosas criaturas, y con ellas acabó con la vida de Axel Von Wallenrod, uno de los Caballeros del Dragón.

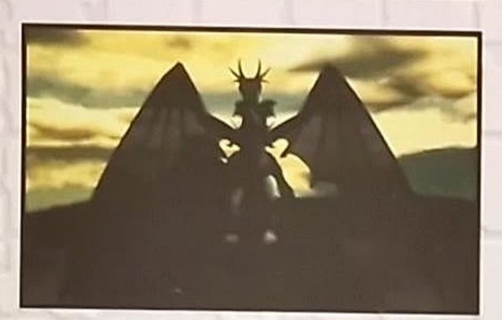
Su criado, al ver esta macabra escena, cogió al hijo de Alex, Werner, y lo escondió en su cabaña del bosque, criándolo como a su propio hijo.

Dieciocho años más tarde, cuando Werner ya se había convertido en todo un hombre, y el que le salvó la vida hace mucho tiempo, no tuvo más remedio que contarle quién fue su verdadero padre, y cuál iba a ser su destino.

Este es el sencillo argumento que da pie a un juego no tan sencillo, repleto de mil y un acertijos, trampas y personajes de diferente talante.

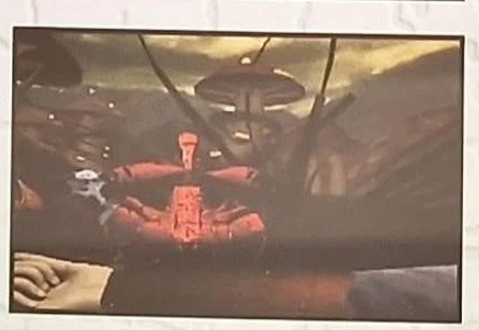
Bajo una vista en primera persona, nos vamos a mover por el amplio mundo de Wyrm, en busca del hombre que asesinó a nuestro padre.

Muchos serán los objetos que nos encontremos en nuestro camino, pero más













serán los problemas a resolver.

El objetivo de Werner Von Wallenrod va a ser el de convertirse en el Caballero del Dragón que fue su padre, para así tener alguna posibilidad de acabar con las fuerzas del Mal.

Para ello, tiene que ganarse el voto de los doce que ahora forman el Consejo del Dragón. Dependiendo de si sus acciones a lo largo de la aventura tienden hacia la inteligencia,o hacia la violencia, se ganará el favor de unos o de otros, pero hay un punto intermedio en el que todos te admitirán y ése es precisamente el que tienes que conseguir, cosa nada fácil de hacer.

Los gráficos son el punto fuerte del programa, pues su definición y movimientos son tales que parece que nos estamos introduciendo en el monitor, transformándonos en Werner.

Sin embargo, los efectos sonoros, además de ser un tanto escasos, se hacen repetitivosa la larga. Aún así, Dragon Lore es una de las mejores producciones que hemos podido disfrutar hasta el momento.

CARLOS F. MATEOS

LOS CABALLEROS DEL DRAGON

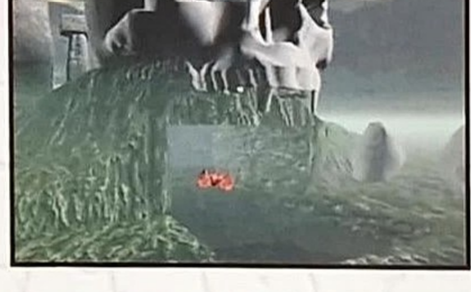
Tu misión en el juego va a ser conseguir el voto a favor de todos y cada uno de los que componen este grupo. Para ello deberás medir tus acciones entre la violencia y la sabiduría hasta llegar a un punto en el que todos estén de acuerdo.





















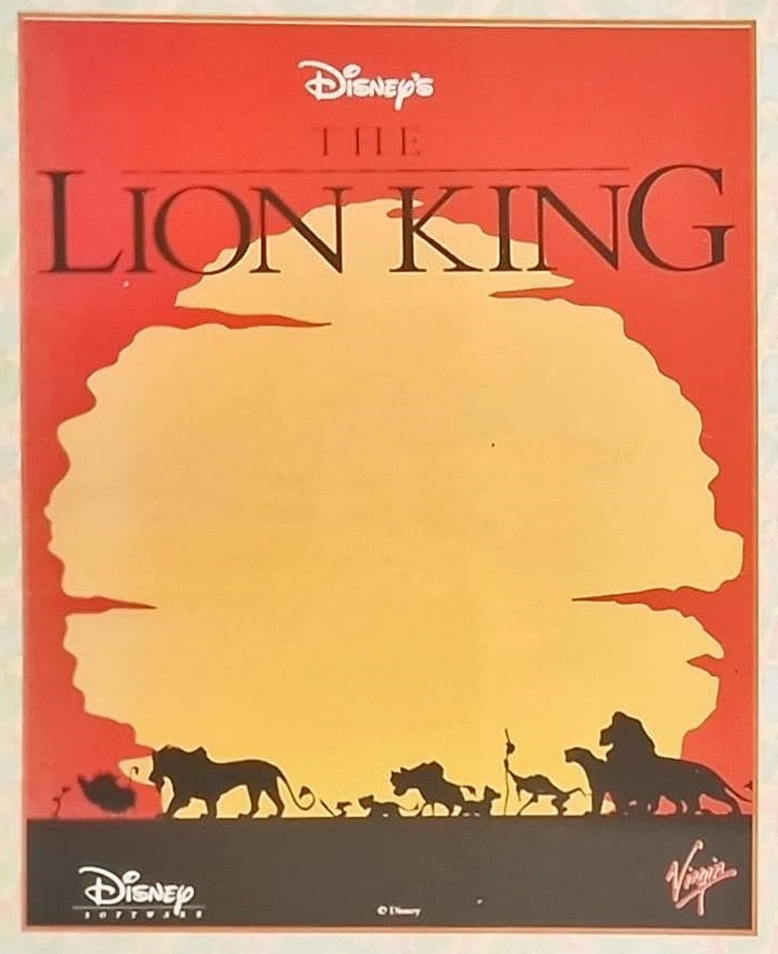


OK 90%

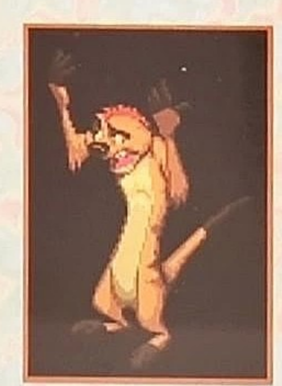
Dificultad:	85
Gráficos :	98
Sonido :	80
Originalidad:	92
Diversión :	93

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: THE LION KING
- Tipo: ARCADE PLATAFORMAS
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 a 33 Mhz o superior
- Joystick, Teclado
- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum/+/16, Windows Sound System, Gravis Ultra Sound
- Disco duro mínimo: 3,7 Mb



La más reciente película de Disney también tiene réplica en el campo de los juegos para ordenador. Al igual que Aladdin, también creado por Virgin, The Lion King ha sido versionado a partir de un juego que salió en formato de cartucho para las videoconsolas Super Nintendo y Mega Drive.



HAKUNA MATATA



El juego reúne las aventuras de un cachorro de león, heredero del puesto de rey de la selva, que, debido a una traición por parte de un león adulto (deseoso también de dicho trono), se ve huérfano teniendo que sobrevivir y aprender lo dura que





Tras superar alguno de los niveles de que consta el juego, podremos entrar en una subfase de bonus, en la que controlaremos a uno de los dos compañeros de aventuras del protagonista.

La primera fase está protagonizada por el jabalí, y en ella tendramos que conseguir agarrar al vuelo todos los escarabajos de colores posibles. Utiliza el eructo siempre que puedas, pues para a los insectos en el aire.





En la segunda podremos controlar a la comadreja, y tendremos que recoger de nuevo el mayor número de escarabajos, a la vez que evitamos recoger las arañas venenosas.



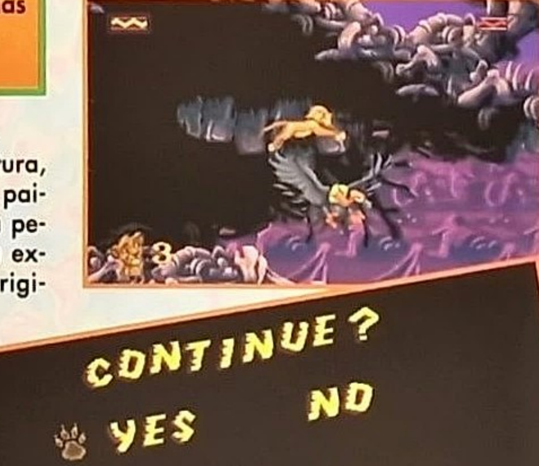




es la vida por sí mismo.

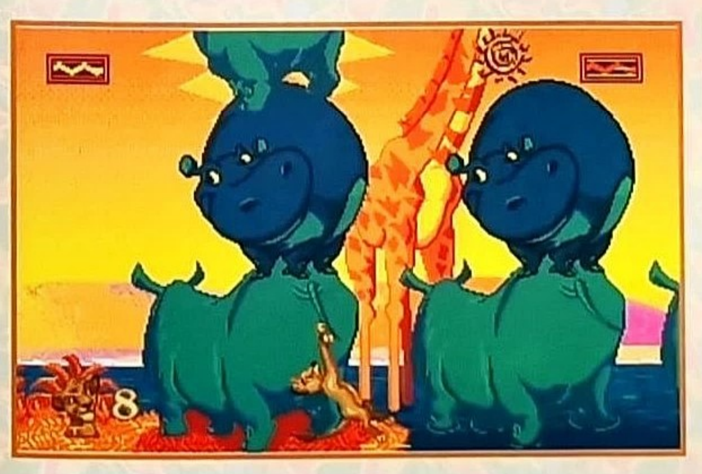
A lo largo de la aventura, iremos viendo todos los paisajes que aparecen en la película amenizados con la excelente banda sonora original, compuesta por Elton Jhon.

A medida que avanzamos en los niveles, pode-

















mos descubrir como el leoncito que manejamos al comienzo, va creciendo hasta transformarse en un fornido y ágil león adulto. Pero el camino no es fácil, y puede que os cueste enormes dosis de paciencia llegar hasta ese punto.

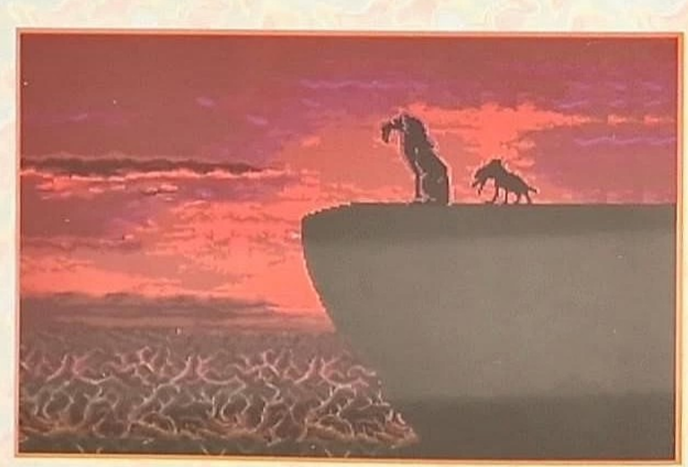
CUESTIONES TECNICAS

Los gráficos son de gran calidad, pues han sido revisados con anterioridad por los dibujantes profesionales de Disney. Como ocurre en la película, todos y cada uno de los personajes han sido tratados como si de personas se trataran, creando un ambiente de humanidad y sensaciones racionales muy envolvente.



The Lion King es una muy buena opción de compra, sobre todo si has visto la película y te ha gustado.

CARLOS F. MATEOS



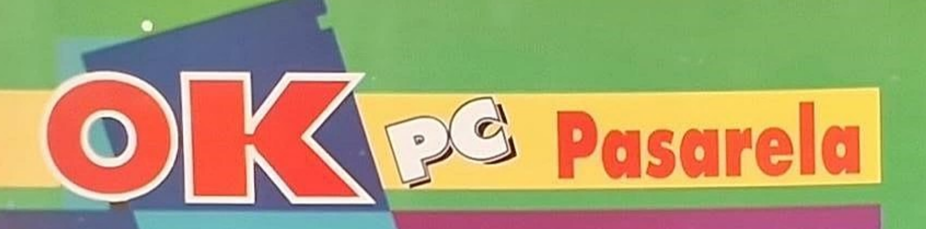


Entre fase y fase podremos disfrutar con maravillosas secuencias, tomadas del mismo filme, que, además de deleitarnos la vista, nos darán pie para la siguiente fase.

OK 90%

Dificultad :	87
Gráficos :	93
Sonido :	95
Originalidad:	84
Diversión :	91


TRETA O TRATO, ÉXITO O FRACASO… VIDA O MUERTE
TRICK OR TREAT
ANDRES SANCHEZ
Hablar
Coger
Mirar
Usar
Abrir
Cerrar
ACA SOFT
PROEIN SOFTWARE
Velazquez, 10-5.º Dcha
Telf.: 576 22 08/ 09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT

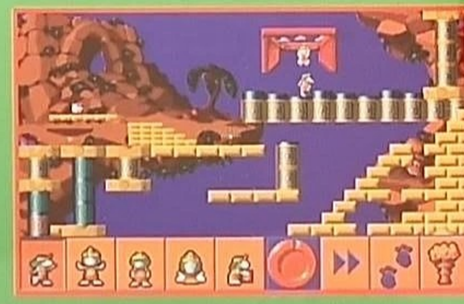
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 4 Mb RAM
- Adlib, Sound Blaster, Roland
- Ratón, Teclado

NUEVOS RETOS



Los mundos de los lemmings son tan variados como ellos mismos. Desde la más remota antiguedad hasta nuestros días, estos simpáticos personajillos han poblado todo tipo de ambientes y lugares. Pero, es curioso, están por todas partes, moviéndose sin parar y sin mirar por su propia vida, porque los peligros son numerosos, y si no fuera por tu ayuda, seguramente no quedaría ninguno.





Los lemmings es uno de los clásicos para los juegos del ordenador. Su primera entrega supuso toda una revolución en este singular mundo, pues sus creadores demostraron que era posible compaginar la estrategia y la diversión más frenética.



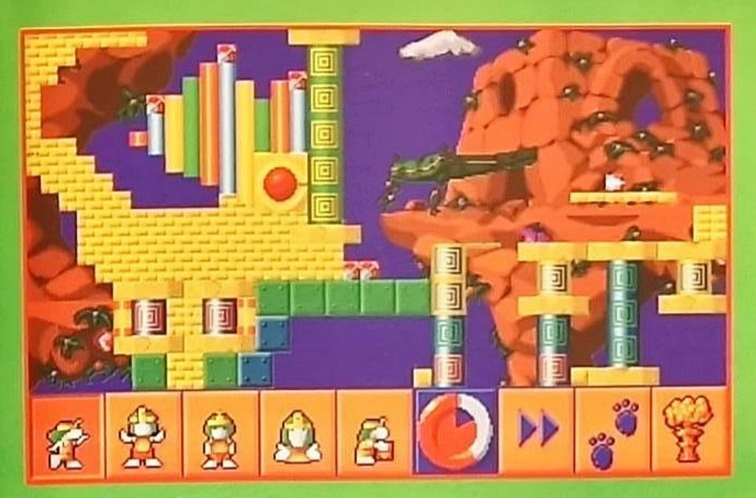
La velocidad tan vertiginosa de los lemmings provocaba una elevada adicción para intentar salvarles la vida. Cada vez que pasabas una pantalla, interiormente te sentías genial, para pasar a la más pura desesperación en la siguiente. Esta adicción se ha mantenido siempre en las siguientes partes y mejoras.

¿Pero qué nos ofrece esta nueva entrega de los lemmings?

ACORDE CON LOS TIEMPOS

De momento, la idea original prevalece y es básicamente la misma. No hay ningún motivo para cambiar una idea que tan buenos resultados ha dado siempre. Por lo tanto, se mantiene la adicción de entregas anterio-











res, pues salvar a estos simpáticos bichitos es el objetivo del juego. La gran novedad radica en los numerosos niveles a resolver, elaborados con una gran calidad técnica en general.

Los adictos están de enhorabuena. Nadie se explica el porqué de la manía de los lemmings al suicidio colectivo. Los programadores del juego les han "facilitado la tarea" al incorporar en cada pantalla multitud de peligros como fosos, trampas o encerronas sin salida. En un primer momento, algunas pantallas son bastante desconcertantes y sin posible solución. Además, la incorporación de tantos elementos gráficos distrae sobremanera al jugador, que se queda embelesado con algunos detalles, haciéndole olvidar su misión. Repito que el juego tiene muy mala idea. Por lo tanto, será necesario repetir varias veces algunas pantallas, pero en algunos casos cuando coges el truquillo al



ANALOGIAS CON EL MUNDO ANIMAL

La idea de los lemmings no nació de la nada. Está inspirada en la existencia de unos simpáticos mamíferos llamados lemmings, por supuesto, y que viven en las zona Paleártica. Nadie sabe el porqué, pero cada cierto tiempo, miles y miles de lemmings salen de los bosques y se lanzan al mar. Todos mueren, como es de suponer, y los biólogos todavía no saben el motivo del suicidio en algunas especies de la Naturaleza. Las ballenas y algunos delfines tambien deciden poner fin a su vida. Tal vez, sus relojes biológicos se vuelvan locos, o el sentido de la dirección se trastorne y les precipite a la muerte. Un misterio.











LA IMPORTANCIA DE LA IMAGEN

Sin duda, el aspecto gráfico es lo más llamativo en la nueva aventura de los lemmings. Escenas renderizadas, fondos con colores suaves y armoniosos proporcionan una agradable sensación a la vista. Lo único que queda un poco raro es el tamaño tan diminuto de los protagonistas, aunque sea para el buen funcionamiento de algunas trampas. Pero, en definitiva, los gráficos suponen una de sus mejores bazas.



MANTIENE LA ADICCION DE ENTREGAS ANTERIORES

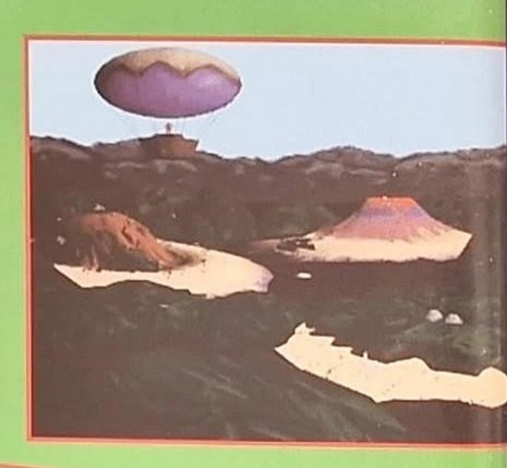
asunto, pantallas superiores se pasan a la primera, aunque las de nivel digamos "medio" nos den auténticos quebraderos de cabeza.

Otro elemento novedoso es la incorporación de gráficos renderizados en algunas escenas. La espectacularidad está asegurada, pero lo importante es que los propios niveles han sido mejorados en este aspecto. Tanto los escenarios como los lemmings disfrutan de nuevos diseños y colores para revitalizar una idea ya vieja, pero que sigue tan vigente como el primer día.

También el cuadro de mandos ha sido mejorado: las opciones tienen un tamaño más grande, y con un rápido movimiento de ratón en muy pocos momentos pulsamos tanto la opción elegida como el lemming protagonista de tal acción. Otra cosa es la dificultad, que sigue siendo muy alta, y sería de agradecer que el listón no estuviera tan alto.

En fin, los lemmings todavía tienen muchas cosas que decir. Sus sucesivas mejoras y remodelaciones confirman la teoría de que una idea buena tiene muchas formas de salir a flote.

ANGEL FCO. JIMENEZ









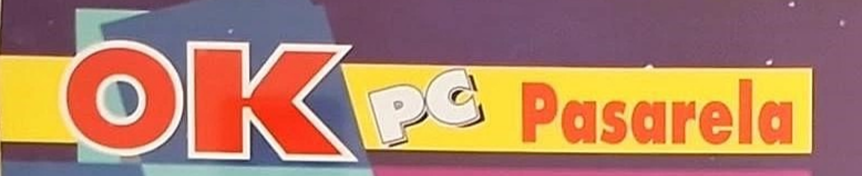






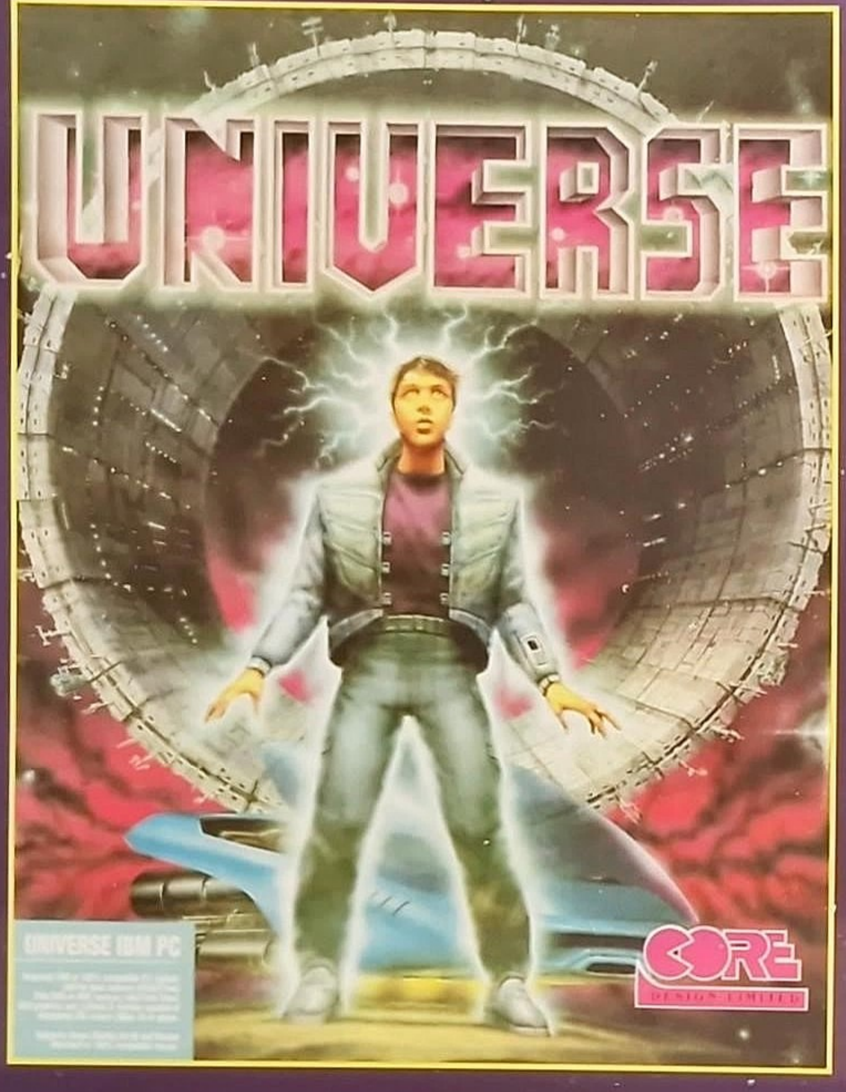
OK 82%

Dificultad :	82
Gráficos :	85
Sonido :	80
Originalidad:	80
Diversión :	82



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: UNIVERSE
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañia: CORE DESIGN
- Distribuidor:PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 2 Mb RAM
- Adlib, Sound Blaster, Roland
- Ratón



En la dimension paralela de Universe, una realidad fluctuante basada en los terrores tecnológicos hará de Boris Verne el héroe del siglo XXI. Guíalo entre los extraños mundos alienígenas en una carrera desenfrenada a través del abismo en el espacio interestelar, para buscar la famosa estrella perdida. Ayúdale a vencer al infame rey de Oro y conquista en Universe este cosmos desconocido en un alarde de valor, inteligencia y sangre fría sin precedentes.

BUSQUEDA EN LA QUINTA DIMENSION

Boris Verne. Un muchacho normal en un pueblecito normal que, de repente, se ve embaucado en una de las aventuras más emocionantes de la historia de los juegos para PC.

Enviado a casa de su tío por su madre para llevarle un mensaje de ésta, descubre en el laboratorio de aquél el experimento secreto del científico: una máquina para estudiar las estructuras moleculares del cosmos, las redes de materia-antimateria creadas con la explosión inicial del Big-Bang que fluyen a través del espacio configurando una especie de autopistas en el universo. Pero estas vías de comunicación no fluyen hacia las dimensiones acostumbradas por los humanos, sino que pasán de nuestro universo a otro paralelo y desconocido: es como si el cosmos fuera un sable y uno de los filos, el universo conocido por nosotros hasta hoy.

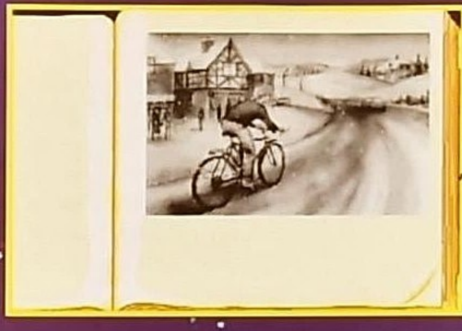
La máquina del tío de Boris lo que hace es un agujero y te traslada al filo opuesto y paralelo, proyectándote en una suerte de viaje espacio-temporal hacia unas culturas y tecnologías años luz por delante de nosotros en progreso.

UNA GRAN DIFICULTAD

He de advertirte que si últimamente has echado de menos los retos en lo que a aventuras gráficas se refiere, Universe es la que has estado esperando durante tanto tiempo. Tiene muchas recompensas a la hora de lograr los objetivos que te has de marcar en cada una de las etapas, pero la consecución de los mismos no va a estar exenta de trabajo duro y metas, que retarán la capacidad intelectual de cualquiera que se precie. No es un juego para mediocres, sino para aquellos amantes de las dificultades que de verdad quieran poner a prueba de una vez por todas la capacidad intelectual de la que disponen en este momento.

Como habrás adivinado sin duda, el juego se maneja con el ratón y dispone de una barra de iconos bastante peculiar. Difiere un poco de las barras a las que estamos acostumbrados y el buen conocimiento de la utilización de sus posibilidades, influirá de modo decisivo en el desarrollo y logro de fines planteados en el juego. Si no eres capaz de aprovechar todas las so-











luciones que te ofrece, probablemente no podrás solucionar algunos de los problemas que se te planteen durante la historia que nos ocupa. En esta barra de menús y submenús -en total diecinueve posibilidades- aparecen opciones tan insospechadas como dar de comer al protagonista o cambiarle de ropa. También existen otras opciones, tales como saltar o lanzar objetos, llegando incluso a ser necesario utilizar la opción de "ataque" para lanzarte en defensa propia.

Una barra con texto situada entre la imagen principal de la pantalla -que es donde se desarrolla la acción- y las barras de los menús, te irá diciendo qué es lo que usas y para qué o con qué cosa lo vas a usar -eso sí, tienes que saber francés, inglés, italiano o alemán pues son por ahora los idiomas en los que se presenta el juego.

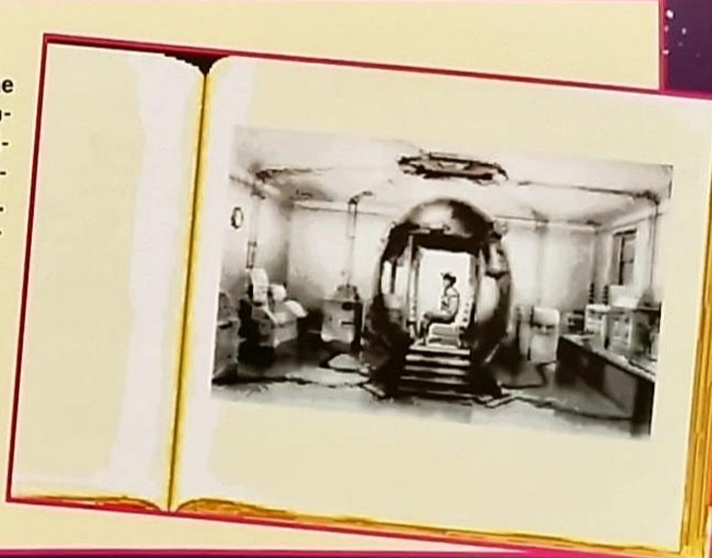
LOS DEDOS

Normalmente, en las aventuras gráficas que hayas podido jugar hasta ahora era un poco complicado saber si las acciones realizadas eran las correctas o no. A lo sumo, un mensaje textual de desaprobación aparecía en algún lugar de la pantalla bien fuese en forma de bocadillo o en una barra de textos similar a la que acabo de describir un poco más arriba. Si acertabas, el juego seguía su funcionamiento sin más. En Universe, sabrás inmediatamente si has hecho o no bien una cosa porque -como en Roma los emperadores a la hora de decidir la suerte de un gladiador vencido en combate-, aparecerá una mano con el pulgar hacia arriba o con el pulgar hacia abajo. No creo necesario explicar el significado de estas disposiciones de las manos... ¿O sí?

En Universe te verás involucrado dentro del núcleo mismo de una trama de guerras, ascensos y caídas de poder, en un

JUEGOS PELIGROSOS

Los padres de Boris Verne siempre le decían que jugar con cosas desconocidas era peligroso, y en este caso han tenido razón. Boris se verá transportado a un universo paralelo totalmente desconocido por la raza humana, y todo ello debido a su cotilleo en la casa de su tío, un científico con una cordura puesta en entredicho.



clima político desestabilizado cuya honda expansiva alcanza a casi todos los rincones del "universo conocido" en el desconocido sistema paralelo de mundos al que has viajado. Este cosmos está compuesto por planetas como Ankarlon 5, Balkamos 7, el gran planeta líquido Coros, Daarlokorv, la gran base comercial del Imperio Virgan: un planeta artificial que suplantó en importancia al mismo Coros llamado Jud-Fornos , Siruf 2 o Rengell 9... ¿Crees que podrás gozar la paz, prosperidad y armonía de la galaxia de Gh`narlh?, ¿verás los cuadrúpedos de la galaxia Kal Khoum o te involucrarás en las guerras de la de Keewox? ¿Soportarás las tensiones diplomáticas y los conflictos bélicos en los límites de los imperios Virgan y Mekalieno dondé se encuentra situada la galaxia elipsiodal de Mekanthallor...? A estas y otras muchas preguntas deberás encontrar respuesta en Universe.

Tendrás oportunidad de observar cosas increíbles como Wheelworld, que es un planeta-ciudad mediano de concepción cilíndrica que da vueltas constantemente para generar una gravedad artificial. Tengo que confesarte que lo de "talla mediana" te sorprenderá un poco, y es que en este "caos" paralelo, el sentido de lo grande o lo pequeño se pierde un poco. Tendrás ante tus ojos un medio desconocido por completo con multitud de mundos a explorar y particulares personajes que te ayudarán, te harán la vida imposible o simplemente pasarán de tí. Además tendrás tu propio coche como medio de transporte, aunque lo de coche quizás esté un poco atrasado a la hora de describir el artefacto con el que te podrás mover a través de algunos lugares.

EN CONCLUSION

Ven, mira y asómbrate de las soberbias imágenes pintadas a mano en 256 colores repletas de animación, déjate absorver por la atmósfera fantástica de éste universo paralelo y la música que le acompaña. Rie, sufre y diviértete con una aventura gráfica digna de un dios en la que tu serás el protagonista, el viajero a través de las estrellas adelantándose a su tiempo y a sus amigos en la exploración de este universo desconocido que invade hasta el último rincon de tu PC.

Muévete entre asteroides, a lo largo y ancho de planetas, entre civilizaciones nunca vistas, rodeando terrores tecnológicos inimaginables, ciudades futuristas increíbles y descomunales naves espaciales que escapan a cualquier imaginación con la tecnología de que disponemos en la actualidad, incluso entra dentro de planetas artificiales en forma cilíndrica con varios miles de kilómetros de radio habitados por seres que pueden o no ser hostiles y quizá quieran ayudarte a conseguir al final la meta que tu destino tiene preparada para tí: derrocar al tirano de esta realidad paralela. En tus manos se encuentra la posibilidad de hacer realidad el sueño de muchos seres inteligentes: ver la caída del Rey de Oro.

JOSE VILLALBA MEDINA

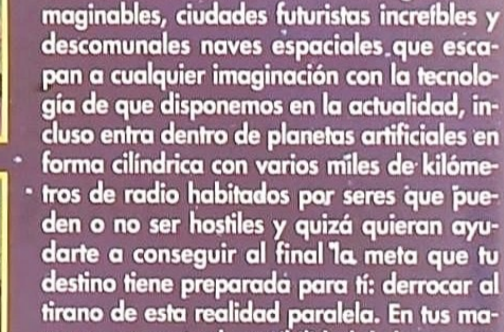
UN MOMENTO DIFICIL

Universe es un programa con un nivel de dificultad altísimo, debido al gran número de acciones disponibles. En la pantalla de este recuadro se muestra la solución a uno de los problemas que te abordarán recién empezado el juego: ¿cómo escapar de los asteroides? La solución es utilizar la opción "saltar" para alcanzar un roca voladora que aparece de vez en cuando, y desde ahí saltar a la plataforma que hay al fondo en una segunda etapa.

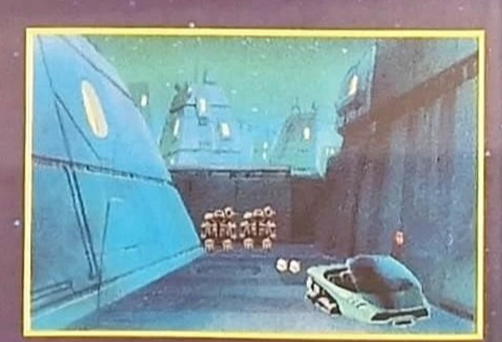


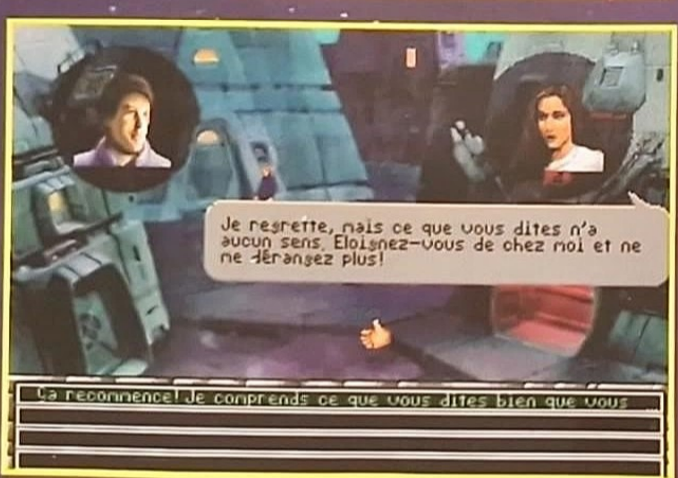












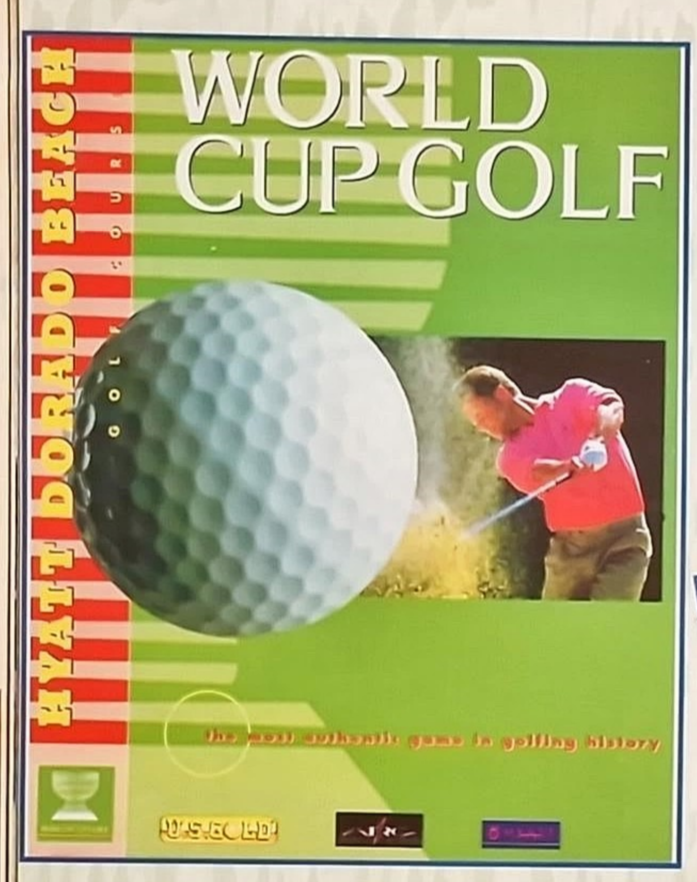


OK	71%
Dificultad :	45
Gráficos :	83
Sonido :	81
Originalidad:	79
Diversión :	65


Dragon Lore
Comienza la leyenda...
DISPONIBLE
EN PC, CD ROM
MANUAL Y TEXTOS
EN CASTELLANO
MINDSCAPE
CRYO
PROEIN
División SOFTWARE
Velázquez. 10 - 5.º Dcha.
Télf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela -CD: WORLD CUP GOLF
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: U.S. GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- 386/25 Mhz o superior
- 4 Mb de RAM
- Super VGA
- Sound Blaster, Gravis, Roland
- Ratón, Teclado
- Disco duro mínimo: 1 Mb





PASION POR EL GOLF

En el cuadragésimo aniversario de la World Cup Golf, U.S. Gold presenta un interesante simulador deportivo basado en tan conocida competición, que este año se celebra en la hermosa isla de Puerto Rico.

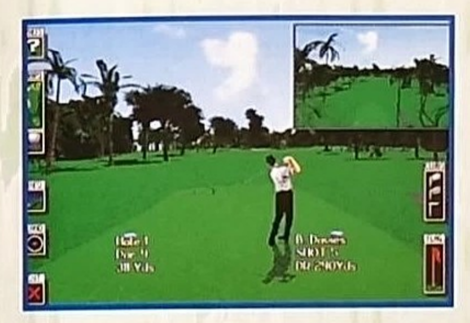
El complejo Hyatt Dorado Beach de la preciosa isla caribeña de Puerto Rico, ha sido el elegido para celebrar el cumpleaños de este torneo. Es posible participar en varios tipos de competiciones, pero todas se basan en el tranquilo juego del golf. Así que cargad con la bolsa de palos a la espalda y ¡a por el birdie! Antes de comenzar a jugar el campeonato en sí, el programa ofrece entre otras opciones la posibilidad de entrenar en la zona de prácticas, jugar un solo



DOS COMPACTOS

Los gráficos del juego ocupan gran parte de los dos CD's. En ellos se guarda toda la información de los 18 hoyos, y en ciertos momentos se nos requerirá cambiar de compacto.





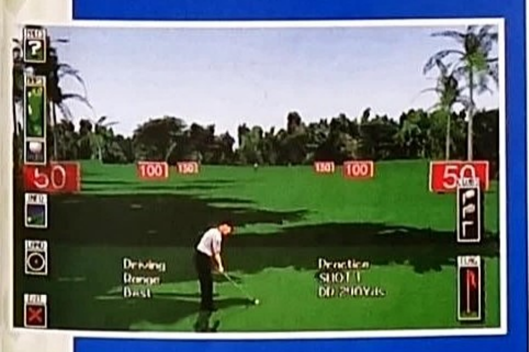


hoyo, o jugar contra otros integrantes de la competición (humanos o regidos por la computadora) un partido amistoso. Además, existe una gran variedad de torneos (en pantalla aparece una ayuda que explica las reglas de cada uno de ellos) en los que tomar parte.

Si no deseamos elegir alguno de los jugadores que aparecen en el menú del compacto, el programa ofrece la posibilidad de crear uno nuevo, donde además de elegir el nombre, se debe manifestar si este es hombre o mujer, diestro o zurdo, especificar los palos con que va a contar, si desea un auto-caddy (ayuda sobre el palo a utilizar en cada momento), o si se emplearán opciones durante el juego como quitar el viento o designar

PRACTICA

Antes de comenzar a jugar sería recomendable que os pasaseis por la zona de prácticas. En ella se pueden entrenar acciones como el drive, el acercamiento a green o sacar la bola de un bunker.



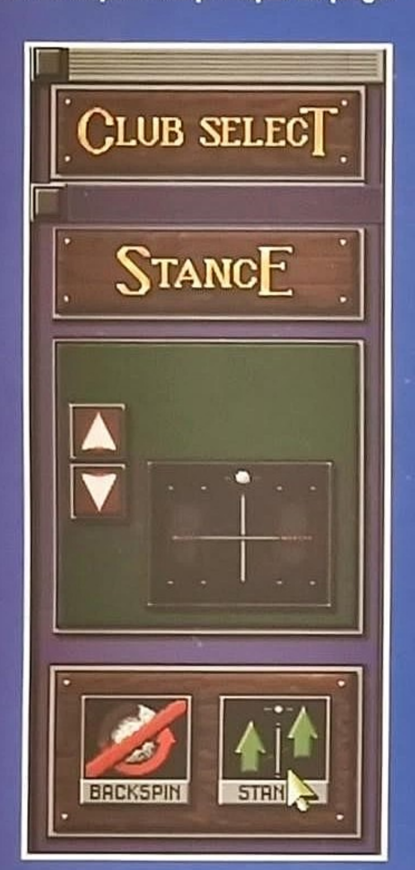








VENTANAS
Toda la información relativa a los golpes, palos, viento... etc., es fácilmente accesible desde las ventanas desplegables de la pantalla principal de juego.







DIGITALIZACIONES
Antes de comenzar un hoyo, éste nos es presentado con una digitalización de su recorrido. Algunos cuentan con imágenes de vídeo que aparecen al golpear el drive.

el grado de rebote de la pelota sobre la hierba.

GRAFICOS ALUCINANTES

Lo mejor del programa es, sin duda, su maravilloso aspecto. Éste ha sido logrado gracias a la utilización de potentes estaciones de trabajo Silicon Graphics, que han conseguido que World Cup Golf tenga los gráficos más bonitos, hasta la fecha, en juegos de golf.. Todos los hoyos han sido recreados hasta el más mínimo detalle pixel a pixel (greens, bunkers, palmeras, lagos...) en modo 640 x 480 x 256 colores, por lo que es necesario poseer una tarjeta gráfica Super VGA. Tan grande es el montante de gráficos y efectos, que el programa ocupa dos CD's.

El apartado sonoro también ha sido cuidado, encontrando además de las típicas melodías y efectos sonoros de otros juegos de golf, comentarios sobre las jugadas que realicemos.

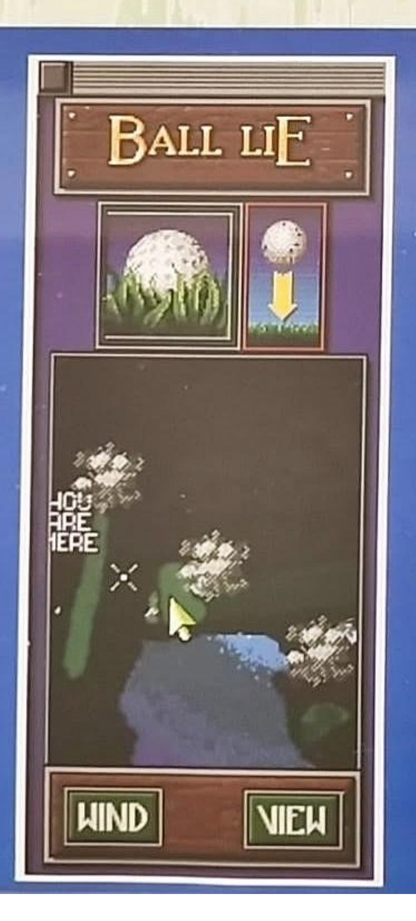
Si te gustan los juegos de golf, World Cup Golf es un buen título, ya que además de incluir un elevado número de opciones que permiten variar a gusto del usuario todas las posibles acciones, sus gráficos y sonidos son fantásticos. En resumen, un duro rival para Links 386 Pro, pero que, a diferencia de éste, se hace ligeramente más difícil de jugar debido a un sistema de juego más complicado.

ANTONIO GREPPI











Dificultad :	84
Gráficos :	94
Sonido :	88
Originalidad:	81
Diversión :	90

¡¡¡AHORA EN MEXICO!!!

Ya se encuentra a tu alcance toda la Fuerza Ilimitada de la diversión y el entretenimiento en tu PC.



Todos los juegos y/o títulos de software que veas en esta revista están disponibles en México. Totalmente en español, a través de:

Fuerza Ilimitada, S.A. de C.V.
Tel. 362-5157, 362-5282, 362-5899, Fax: 362-5032
Viveros del Rocio Nº 15, Col. Viveros de la Loma
54800 Tlaneplantla Edo. de México.

Por supuesto también los encontrarás en las tiendas departamentales de mayor prestigio en México:

PALACIO DE HIERRO, LIVERPOOL Y SEARS.

En las cadenas de tiendas de computo más reconocidas:

AMERICAN SOFTWARE & HARDWARE, PC COMPUTER SUPER STORE, OFIX (VERACRUZ), ASESORIA Y SUM. (MERIDA), HERSYMAC SISTEMAS (GUADALAJARA), INTERDESARROLLO CYDIC (TORREON), TELEPLUS (CHIAPAS), SAS MAYORISTAS DIECCA (TABASCO), SUPER BBS, Y MUCHAS OTRAS MAS.

Con todos los distribuidores de:

CENTRAL SOFTWARE, INGRAM DICOM, MERISEL Y MPS MAYORISTAS.

O bien llámanos y con gusto te daremos los datos del punto de venta más cercano a tu localidad.

Y no olvides que al adquirir los productos distribuidos en México por **Fuerza Ilimitada S.A. de C.V.** cuentas con:

- Más de 500 títulos. Los mejores clásicos y del momento, en tu propio idioma español (software, cajas, manuales).
- Garantía de reparación, reemplazado o devolución de tu dinero, por 90 días a partir de la compra.
- Línea telefónica de soporte técnico para resolver tus dudas o problemas de instalación de software.
- Línea Telefónica de Tips o consejos para los mejores juegos (servicio exclusivo para socios).
- Libros de pistas también en español para resolver los mejores juegos del mercado.
- Los mejores precios en software original y en español.

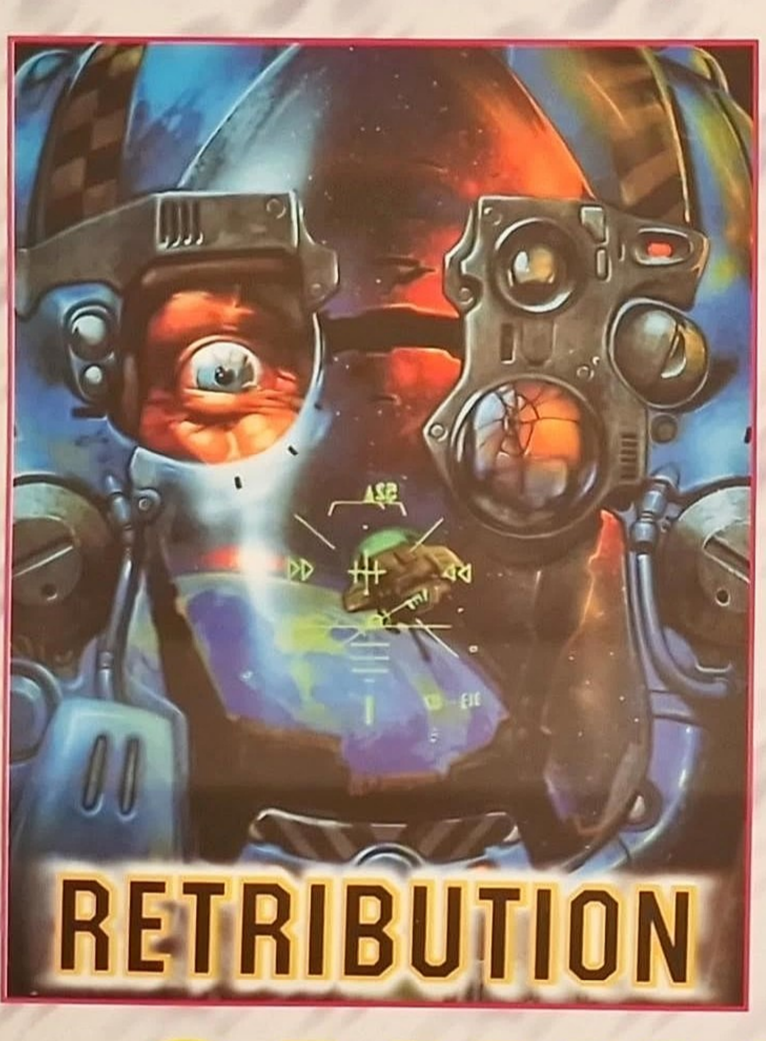
Con todas estas ventajas ya no debes preocuparte más que en disfrutar tus aventuras, quedó en el pasado adquirir software pirata o en inglés sin ninguna garantía.

OK PC Pasarela-CD

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: RETRIBUTION
- Tipo: ARCADE SIMULADOR
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 a 33 Mhz o superior
- 4 Mb RAM
- Joystick, Ratón, Teclado
- Disco duro mínimo: 2 Mb
- Sound Blaster/16, Adlib, Roland

A finales del siglo XXIV, la Tierra se encontraba en una situación crítica. Graves malentendidos políticos entre las mayores potencias mundiales, provocaron la declaración de una nueva guerra mundial. Nadie tenía en cuenta el futuro de la humanidad que poblaba el planeta, inocentes de cualquier culpa. Los intereses monetarios eran más importantes.



Tres días antes del cataclismo sucedió lo que nadie esperaba. Unas figuras enormes comenzaron a aparecer en el cielo de todo el mundo. Eran unos extraños y gigantes artefactos que se mantenían flotando en la nada, sin realizar ningún ruido.

Los continuos ataques verbales entre los dirigentes de los diversos países cesaron durante una semana, en la que aquellas máquinas se mantuvieron en silencio, como unos centinelas siempre alerta. Al octavo día el silencio fue roto y en todos los canales de holovisión apareció la misma imagen. Un ser, con aspecto parecido al de un insecto pero del tamaño de un hombre, comenzó a hablar:

-"¡Humanos!, hemos venido en son de paz. Somos una raza casi en extinción. Nuestros últimos supervivientes están en las naves que hemos repartido por todo el planeta.





¿SALVADORES DEL MUNDO?

Nuestro mundo ha muerto debido a una guerra inútil como la que queréis comenzar vosotros.

Estamos aquí para ofreceros un trato que beneficiará a las dos razas: nuestra tecnología, por un espacio de vuestro planeta para poder preservar nuestra especie. Esperaremos la respuesta." Los humanos aceptaron la propuesta.

NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE

Unos meses después del tratado entre mundos, la situación era ideal. La paz tan esperada había llegado por fin para todos, y la felicidad reinaba en todos los sitios.

Los problemas comenzaron cuando la población completa de dos villas, situadas a las afueras de Kansas, desapareció sin dejar rastro. Las fuerzas de la autoridad buscaban explicación sin hallar respuesta alguna. Fue a un miembro de las fuerzas especiales, al que se le ocurrió la idea de infiltrarse en la zona alienígena para ver si encontraba alguna solución al enigma.

La horrible sorpresa se hizo inmediata, pues, nada más entrar en los hangares donde eran guardadas las naves espaciales, descubrió cómo los cadáveres mutilados eran transportados en ca-







LOS ALTOS MANDOS

Estos serán tus superiores. A medida que vayas superando las diferentes misiones que te irán encargando, serás felicitado por ellos. Es conveniente caerles bien.















LAS INSTALACIONES ALIADAS

Puedes moverte por el complejo con total libertad, e ir desde tu habitación, donde puedes informarte con la holovisión de las últimas novedades, hasta la sala de control, donde te informarán de la siguiente misión que tienes que llevar a cabo.





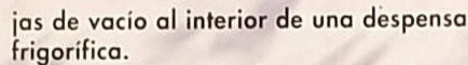


MAPA DEL TERRENO

Tendrás que acceder a él en todo momento, pues es la única forma de situar correctamente los objetivos. A la derecha tendrás una guía de colores que te informará de lo que hay sobre el terreno en ese momento.













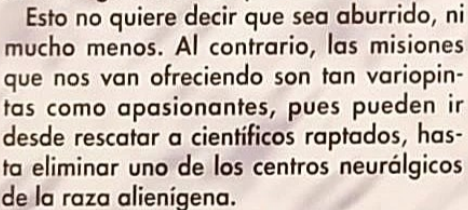
jas de vacío al interior de una despensa frigorífica.

Poco tardó en avisarlo a sus superiores, que mandaron un escuadrón espía que no regresó. Una nueva guerra iba a comenzar, pero esta vez por la supervivencia de la humanidad.

EXTERMINACION ALIENIGENA

El juego está basado como si de un arcade de naves espaciales se tratara. Ha sido empleada la técnica que tan famosos hiciera a los juegos Wing Commander, Comanche, etcétera, pero no ha sido incluido nada nuevo, lo que decrece en gran medida la originalidad del producto.

Esto no quiere decir que sea aburrido, ni mucho menos. Al contrario, las misiones que nos van ofreciendo son tan variopintas como apasionantes, pues pueden ir desde rescatar a científicos raptados, hasta eliminar uno de los centros neurálgicos de la raza alienígena.



El programa está tratado más como un arcade que como un simulador, con el consiguiente aumento de la manejabilidad.

Retribution es muy buen producto si no pides grandes alardes técnicos a la hora de buscar alguna novedad.

CARLOS F. MATEOS





MIRANDO A TODOS LADOS

El juego te da la posibilidad de mirar hacia todos los lados de tu nave, lo que te da un mayor campo de visión, y, en consecuencia, mayores posibilidades de sobrevivir en el campo de batalla.









OK 85%

Dificultad :	86
Gráficos :	85
Sonido :	93
Originalidad:	82
Diversión :	81

¡¡CONSIGUE UNA FANTÁSTICA CAMISETA DE RISE OF THE ROBOTS!!

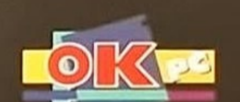
¿Te gustaría conseguir una cibernética camiseta de Rise of the Robots?. Tenemos 100 estupendas camisetas esperando para ser sorteadas entre todos los que nos envíéis el cupón de participación (no valen fotocopias) antes del día 10 de Febrero de 1995 con la respuesta correcta a las cuatro preguntas que formulamos a continuación:

PREGUNTAS:

1) ¿Qué conocido guitarrista ha compuesto parte de la música que se puede escuchar en Rise of the Robots?
a) Eric Clapton
b) Brian May
c) Mike Olfied

2) ¿En qué ciudad se desarrolla la acción del juego?
a) Metrópolis 4
b) Cyberia
c) Androidea

3) ¿Cuál de estos robots no aparece en ninguno de los combates?
a) Cyborg
b) Supervisora
c) Metalicón



4) ¿Cuáles son los puntos fuertes de Cyborg ECO 35?
a) Inteligencia y agilidad
b) Rapidez y resistencia
c) Buén corazón y memoria fotográfica





Recorta este cupón y envíánoslo a:
OK PC
CONCURSO
RISE OF THE ROBOTS
Plaza República del Ecuador, 2 1º B
28016 Madrid

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
POBLACION ....CP ....
TELEFONO ....EDAD..........

1.- a❑ b❑ c❑ 2- a❑ b❑ c❑
3.- a❑ b❑ c❑ 4.- a❑ b❑ c❑



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: THE LEGEND OF KYRANDIA: BOOK 3
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor:ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 a 33 Mhz o superior
- Ratón
- Sound Blaster/Pro/16/AWE 32, Adlib, Gravis, Pro Audio Spectrum 16
- Disco duro mínimo: 10Mb

The Legend of Kyrandia: Book 3

El malvado Malcolm, que fuera transformado en piedra por el asesinato de la reina y el rey en la primera parte de esta saga, vuelve con fuerzas renovadas para hacer la vida un poco más imposible a los habitantes de Kyrandia.







LA VENGANZA DE MALCOLM

La sorpresa es que el personaje protagonista de esta aventura, el que vamos a controlar nosotros, es nada más y nada menos que el mismísimo Malcolm.

Esto da un giro de 180º a las aventuras que nos tenían acostumbrados los señores de Virgin, acerca del mundo de Kyrandia.

Esta tercera parte encierra grandes diferencias con respecto a las anteriores entregas. La primera, que también es la más llamativa, son los increíbles gráficos que se han diseñado para la introducción, como para el juego en si.

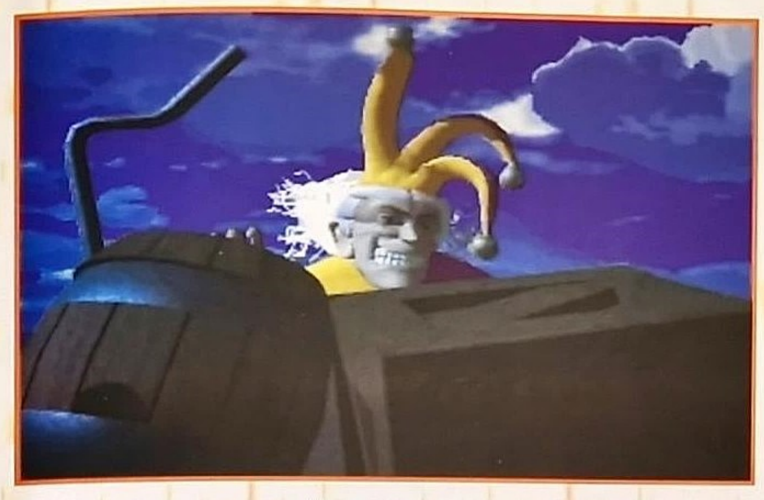
La vida de Malcolm, que es el argumento utilizado para meternos en la aventura, está repleta de puntos humorísticos que nos harán soltar una carcajada en más de una ocasión. Otra de las novedades importantes es la posibilidad de elegir la forma de actuar del personaje principal, gracias a un medidor, situado en la parte derecha de la pantalla, que nos indica como es Malcolm, en ese momento. El marcador nos da tres opciones de actitud: bondadoso, normal y mentiroso.

La mejor manera de usar esta divertida posibilidad es, actuando de modo normal, siempre que actuemos con objetos, o estemos solos en alguna estancia. Bondadoso cuando hablemos con alguien, vestido con nuestra ropa de bufón original, y mentiroso, cuando usemos un disfraz para pasar desapercibido, o para poder acceder a un lugar en el que no somos bien recibidos.

Lo que los programadores han dejado casi idéntico, y muy acertadamente, por cierto, es el inventario, pues así le resultará más sencillo hacerse con el manejo del juego a aquellos que ya han disfrutado con alguna de las anteriores aventuras, pero los que cojáis las leyendas de Kyrandia por primera vez, no os asustéis, pues el sistema de manejo de objetos y acciones es de los más simple.

SOLO EN INGLES

Puede que la mayoría de los lectores con-





sideren ésto como una mala noticia, pero la tercera parte de la fantástica saga "The Legend of Kyrandia", además de ser puesta a la venta sólo en el formato de CD-ROM, lo que descarta a todos aquellos aficionados a las aventuras gráficas, que no disponen de un lector de CD, no va a ser tampoco traducido a nuestro idioma, ni en voces, ni en textos, así que, preparaos para tener el diccionario de traducción simultánea de ingles-castellano, debajo del brazo, pues vais a necesitarlo si queréis llegar lejos y realizar alguna que otra acción de interés en el transcurso de esta aventura.

The Legend of Kyrandia: Book 3, ha sido realizado como si de una película de humor se tratara, y esto es posible gracias a las risas de fondo que se le han incluído al juego, muy típicas de cualquier serie cómica norteamericana, y que se activan cada vez que ocurre algún evento gracioso, una situación comprometida, o alguna acción deliberadamente maliciosa, lo cual es bastante sencillo en este programa. Malcolm nos da la oportunidad de manejar al malo de la "peli", a la vez de gastar adrenalina, haciendo bromas por los fantásticos lugares de Kyrandia.

CARLOS F. MATEOS







¡QUE MENTIROSA ES ESTA BUENA PERSONA!

La posibilidad de elegir la actitud que queremos mantener en algunos momentos frente a un personaje con el que vamos a hablar nos da una capacidad de conversación mayor que en cualquier otra aventura, y esto aumenta la diversión.





Aunque algunas veces te conviene pasar por un renovado y puritano Malcolm, no conviene desechar la opción de mentir a alguien, cuestión en la que nuestro amigo está muy experimentado.



OK 88%

Dificultad :	84
Gráficos :	91
Sonido :	93
Originalidad:	86
Diversión:	88







CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: ALADDIN
- Tipo: ARCADE DE PLATAFORMAS
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

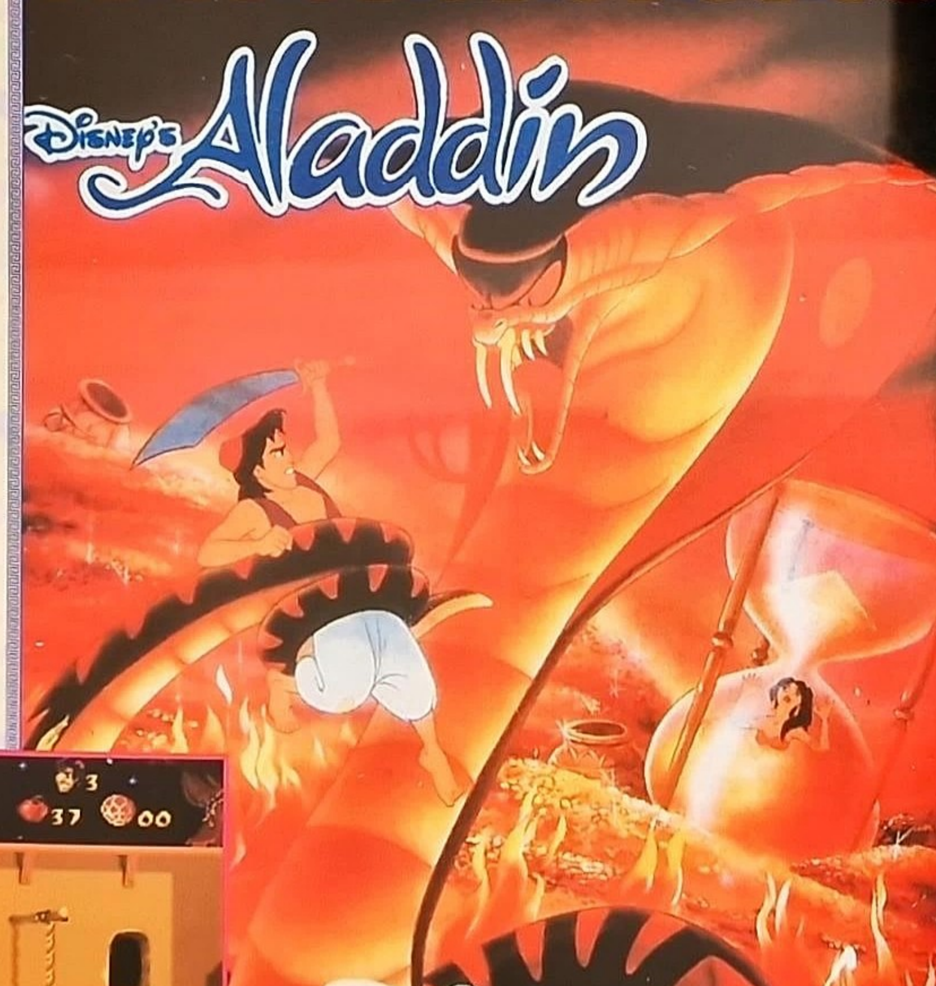
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- Joystick, Teclado
- Sound Blaster, Pro, AWE 32
- Pro Audio Spectrum/+/16
- Windows Sound System
- Disco duro mínimo: 4,8 Mb

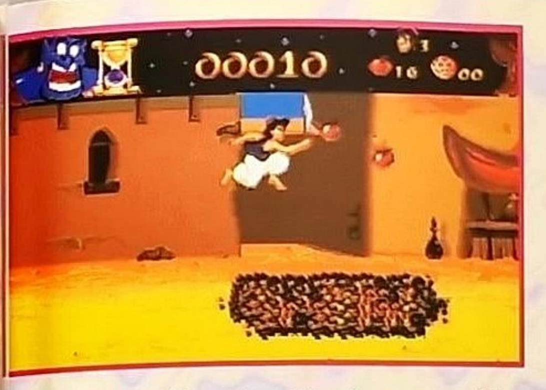


UN MUNDO IDEAL

Solamente de la imaginación de la compañía Disney podía surgir una historia tan bella como es la de Aladdin. Directamente de las consolas, aparece este divertido juego de plataformas para PC, capaz de asombrar a todos los que jueguen con él desde el primer momento.







Aladdin salió originariamente en el formato de cartucho para la Mega Drive de Sega, consiguiendo una gran aceptación entre el público infantil y juvenil, debido al reciente éxito de la película.

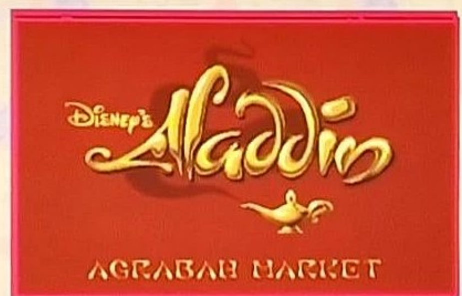
La versión para PC ha sido creada

LA TIENDA DEL CHARLATAN

El simpático vendedor que aparece al principio del filme, ofreciéndonos toda clase de baratijas, va a hacerlo en el juego también. Pero esta vez dándonos cosas más valiosas, como vidas extra y deseos que se utilizarán en la fase de bonus del Genio. Para comprar, necesitarás haber recogido anteriormente suficientes gemas rojas.















LAS MIL Y UNA PANTALLAS DE BONUS



Dentro de cada uno de los subniveles puedes conseguir desde gemas hasta vidas extra. Todo depende de tu habilidad a la hora de manejar al monito Abú, o de apretar la tecla en el momento preciso en que sale una vida en la boca del Genio.



con todo el despliegue de medios que puede ofrecer una máquina tan potente como es el ordenador.

Aunque el juego es idéntico en ambos casos (si nos referimos sólo al número y diseño de las fases, control de los personajes y ambiente creado), existe una serie de detalles que lo convierten en uno de los mejores juegos de plataformas vistos hasta el momento.

La música es increíble, superando todo lo oído en programas de este tipo. Por ejemplo, en la música de presenta-









UNOS ENEMIGOS DE PELICULA



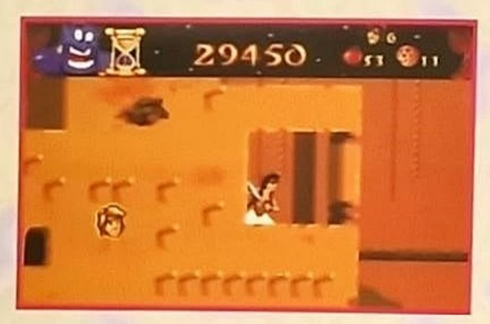
Todos los personajes que le dificultan la vida a Aladdin aparecerán en el juego. Desde el enorme guardia de palacio, que te lanzará barriles al más puro estilo del clásico videojuego de las máquinas recreativas *Donkey Kong*, hasta el malvado Jaffar, transformado en serpiente, pasando por Gazzim, el ladrón que muere en las fauces de la Cueva de las Maravillas.













ción, se ha incluido la voz del cantante masculino que interpreta la canción original, lo que le da un encanto especial al que ya tenía de por sí.

SIGUIENDO EL ARGUMENTO

Todas las fases están realizadas en el mismo orden en que salen en la película, siendo también ilustradas con se-





















cuencias de introducción que te explican la situación a resolver.

Los gráficos también han mejorado considerablemente, tanto en tamaño, como en definición, alcanzando casi el grado de dibujos animados.

Un dato interesante: todos los gráficos y escenarios han sido previamente diseñados por la factoría Disney para luego pasar por un proceso de digitalización que les proporciona este resultado tan fantástico.

Aladdin es una baza muy acertada para aquellos que disfruten con arcades de plataformas, y quieran sorprenderse gratamente.

CARLOS F. MATEOS

LOS DESEOS DE ALADDIN

Estas son las diversas ayudas que te encontrarás a lo largo y ancho del mapeado para hacerte más llevadera la aventura. Los objetos son muy dispares entre sí, pero guardan la relación de que todos te los ofrece el Genio.





Dificultad:	89
Gráficos :	94
Sonido :	97
Originalidad:	84
Diversión :	93



Ultimate Body Blows

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: ULTIMATE BODY BLOWS
- Tipo: LUCHA
- Compañía: TEAM 17
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386 SX/25 Mhz o superior
- 4 Mb de memoria
- SVGA/VGA
- Sound Blaster, Gravis
- Joystick, Teclado





Los juegos de lucha para PC siempre han sido muy problemáticos, debido a los grandes requerimientos que necesitan para moverse suavemente. Sin embargo, Ultimate Body Blows rompe este molde ofreciéndonos un juego supermanejable y divertido.







Hace ya unos meses apareció en España Body Blows, el antecesor del juego de lucha que comentamos este mes. Este programa ya nos sorprendió entonces por su gran calidad gráfica y sonora, que no dejaba nada que envidiar a los juegos de las consolas. Ahora nos llega su segunda parte, y en formato CD-ROM, dejando claro que en Team 17 no se han quedado cruzados de brazos.

EL RETORNO DE LOS INVENCIBLES









LOS NUEVOS RETOS

Hasta once nuevos luchadores te están esperando en Ultimate Body Blows, cada uno con su magia especial.

- KAI-TI: Toda una psiónica capaz de concentrarse y destruir las células de su oponente.
- TEKNO: Un temible androide capaz de lanzar misiles y volar por los aires.
- DINO: Tiene toda la fuerza de los grandes dinosaurios y además cuenta con la ayuda de un miniamigo que golpea en el momento más inesperado.
- WARRA: Su sóla presencia puede congelar la sangre a su oponente, que se verá totalmente paralizado.
- INFERNO: Un elemental de fuego que achicharrará a quien se le ponga delante.
- ORAGON: Este es un dinosaurio pesado, tan pesado que aplastará con sus posaderas al inocente que le rete.
- AZONA: Esta luchadora es la hija del Dios de la Tierra, del cual recibe todo su poder.
- PHANTOM: Un duro contrincante que puede hacerse etéreo y atacar desde el aire en el momento más inoportuno.
- LAZER BEAM: Si se concentra es capaz de lanzar un haz de electricidad que será muy difícil esquivar.
- PUPPET: Este enemigo metálico tiene como principal arma sus extremidades superafiladas, que atravesarán a sus oponentes descuidados.











LO NUEVO

Ultimate Body Blows te ofrece hasta 22 luchadores diferentes, entre los que por supuesto están nuestros antiguos retos. Para ambientar al máximo cada combate se ha incluido una banda sonora muy discotequera en formato CD-Audio, además de los efectos sonoros ya tradicionales en la anterior entrega.

Las opciones de juego también han aumentado y ahora es posible hacer minicampeonatos entre dos jugadores, eligiendo cada uno varios luchadores, que se irán sucediendo en función de las victorias o derrotas en cada combate. Las opciones disponibles son: arcade, un jugador, dos jugadores, equipo y torneo.

Los escenarios de combate también han sido ampliados en número e incluso en calidad. Por ejemplo, uno de los combates nos trasladará a una cascada de agua en la que ver los reflejos de los luchadores será toda una delicia.















LOS COMBATES

Cada luchador tiene sus puntos fuertes y débiles, aunque hay algunos como Max, el enemigo final de la primera parte, que os harán pensar que son invencibles.

Sólo he encontrado una pequeña pega a Ultimate Body Blows, y es que no se pueden redefinir las teclas al gusto de cada uno. Pero como lo más recomendable es que se juegue con un joystick, esta pega carecerá de importancia en la mayoría de los casos.

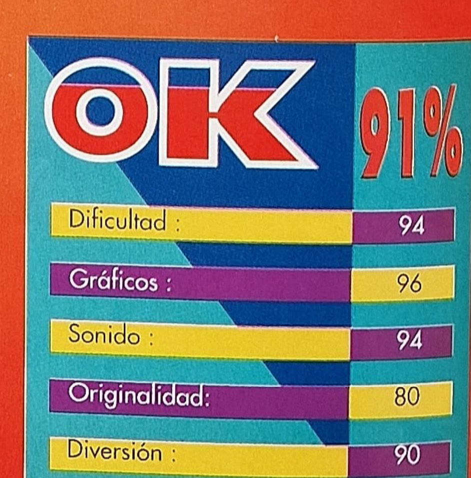
En definitiva, Ultimate Body Blows es una excelente mejora del anterior Body Blows, con más luchadores, más música, más escenarios, más opciones... es decir, más todo.

ENRIQUE MALDONADO
ROLLIZO



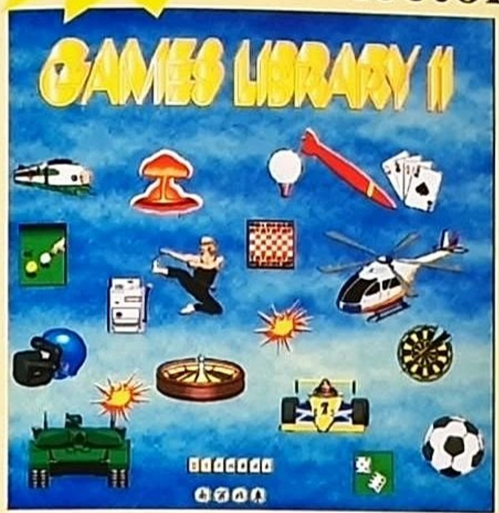






NOVEDAD

Oferta especial de Navidad limitada exclusivamente a los lectores de la revista OK PC



- 650+ Mega Bytes
- Más de 5000 novedades
- Fecha de creación: 31 de Octubre / 94
- 100% de los ficheros son del 1994
- 100% libres de virus conocidos
- No contiene ficheros repetidos
- 100% compatible PCBoard
- 100% compatible ISO 9660
- Garantía Absoluta
- Precio con IVA incluido
- Ficheros WAD para DOOM



Utilizado por miles de usuarios americanos y canadienses, ahora por primera vez en España.
Este nuevo CD-ROM está considerado por los expertos como el mejor y más actualizado de los CD-ROM de Shareware para juegos del mercado mundial.

Disfrute Usted y toda su familía con esta colección de más de 5.000 juegos de actualidad y todo por el precio increíble de 1 pta. por juego.
Además si ordena su CD-ROM dentro de 20 días, podrá escoger un regalo valorado en 2.995.-pts. (ver recuadro).

Vea unos cuantos ejemplos de esta increíble colección:

- Juegos de aventura
- Juegos del tipo Apogee
- Juegos de acción
- Juegos de arcade
- Juegos de sobremesa
- Juegos de azar
- Juegos Epic
- Demos
- Simuladores de vuelo
- Golf
- Juegos educativos infantiles
- Juegos de reflexión
- Juegos de guerra
- Juegos de super violencia
- Juegos de estrategia
- Juegos de palabras
- Juegos de cartas.
- Juegos de ajedrez.
- Puzzles
- Mah Jongg
- Los últimos trucos y
- trampas
- Elementos para crear
- nuevos niveles
- Editores de terrenos y escenarios
- Ficheros WAD para DOOM
- Ficheros para FS 4/5

y mucho mas...

SUS GARANTIAS

1) Si usted no se halla completamente satisfecho, sólo tiene que devolver la mercancía comprada y el disco de regalo con su embalaje original. El envío deberá hacerse certificado y su dinero le será reembolsado (menos 900 Pts. de gastos de gestión).

2) Todos nuestros CD-ROM están libres de virus conocidos.

3) Usted no tiene ninguna obligación de compra ulterior. Algunos de estos programas son de freeware (gratuitos) y otros de shareware (de libre prueba). En caso de serle útil usted tiene la obligación moral de pagar al autor un pequeño royaltie.

4) Su pedido será enviado por el correo normal, lo cual supondrá un plazo de entrega de 5 a 15 días. Si lo desea urgente el plazo de entrega será de 2 días. (plazos sometidos a límites de stock).Envío urgente 500.-pts suplementarias.

Si usted responde antes de 20 días, podrá escoger gratuitamente uno de los siguientes 8 CD-ROM, (valorados en 2.995 pts. cada uno).

Nº 1 SHAREWARE FORUM 650 Mb. Contiene los mejores programas de shareware del 92/93. Clasificados por categorías. Con una amplia gama de temas y sujetos de actualidad.
Nº2 WINDOWS MANIA 617 Mb. De programas especificos para Windows. Comprende antivirus, aplicaciones, ficheros de sonido, comunicaciones, PAO/CAD, educativos, seguridad, etc...
Nº3 HOTTEST FANTASIES 640 Mb. (Reservadas estrictamente para mayores de 18 años). Una pieza indispensable para los amantes de las sensaciones fuertes XXX. Contiene imágenes, animaciones, juegos, etc...
Nº 4 PROCLIP Contiene más de 6000 imágenes clip art, clasificadas por materias y se presentan en formato PCX y TIFF.
Nº 5 GAMES LIBRARY. La colección más completa del mercado. 7000 juegos distintos. Contiene juegos arcade, simuladores, educativos, de reflexión, de sobremesa, de aventuras y muchos más.
Nº 6 PROSOUND. Este CD-ROM contiene varios centenares de efectos sonoros profesionales, libres de derechos. Presentados den formatos WAV para Windows. Para tarjeta de sonido Soundblaster.
Nº 7 PROTYPE. Ideal para profesionales o amateurs. Este disco contiene varios centenares de tipos de letra TrueType y ATM para Windows.
Nº 8 SELECT IMAGES. 150 fotos en formato TIF de 24 bits. Profesional SVGA. Ideal para PAO, multimedia, presentaciones, etc... Estas fotos se pueden utilizar sin pago de royalty alguno. Para PC y MAC.

Requisitos técnicos: PC/AT. DOS 5.0 o superior. Lector de CD-ROM standard compatible 9660 ISO. Tarjeta VGA, SVGA. (Tarjeta de sonido para Prosound).

OKPC-1294 **Cupón de pedido**

Tel : (93) 890 4822 **Fax: (93) 817 1870**

Edimestre C/ Bisbe Morgades, 2- 08720 - Vilafranca del Penedès

El CD-ROM GAMES LIBRARY II al precio especial de 4.995+400 pts. de gastos de envio.

Total 5.395 pts. + el CD-ROM **gratuito** Nº ________

El CD-ROM Nº ____ al precio especial de 2.995 pts. + 400 pts. de gastos de envio. Total 3.395

OBLIGATORIO para todos los pedidos del **CD-ROM Nº 3** para adultos. Firmando este cupón certifico tener más de 18 años.

Firma

Forma de pago: ☐ Cheque bancario ☐ Contrarreembolso (300 pts.)

VISA nº ____________________ fecha cad. ____________

Nombre: ____________ Apellidos ____________________

Dirección ____________________________________

Código Postal: __________ Población: ____________________

Teléfono: ____________________________________

En caso de reembolso los gastos de devolución no serán incluidos.

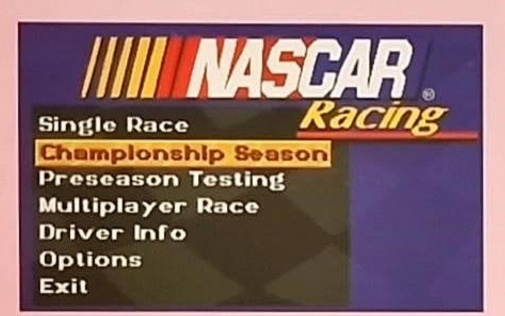
Edimestre, S.A. se reserva el derecho de modificar o interrumpir esta oferta sin preaviso.



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: NASCAR RACING
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: PAPYRUS
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- 4 MB RAM
- VGA, SVGA
- Adlib, Sound Blaster, Pro Audio
- Ratón, Teclado, Joystick

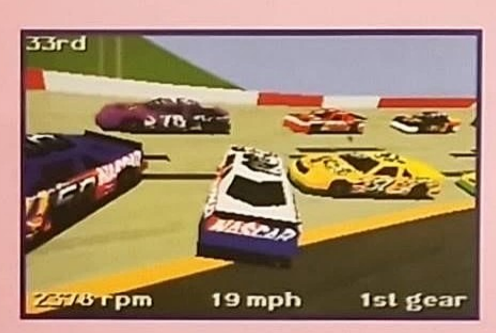
Nascar Racing



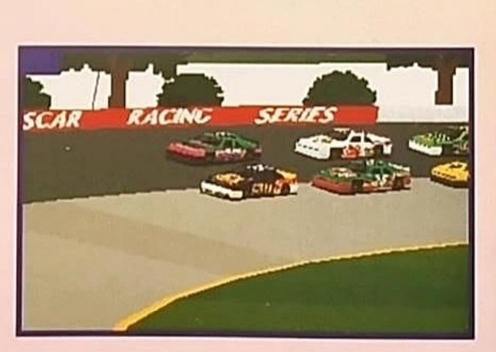


Indycar Racing fue la revelación deportiva del año pasado. Sus creadores, Papyrus, han mejorado lo insuperable en Nascar, un increíble simulador automovilístico basado en las carreras de la Fórmula del mismo nombre.

A TODA VELOCIDAD







El desarrollo de Nascar es idéntico al de Indycar Racing, anterior título de la compañía Papyrus, pero mejora de manera excepcional un programa que parecía insuperable. El nuevo juego se basa en la Fórmula Nascar, competición que se desarrolla íntegramente en Estados Unidos y en cuyas carreras participan coches de serie retocados para adecuarlos a las duras condiciones de la carrera (añadiendoles nuevos motores y barras de protección, ya que los choques y accidentes son continuos en esta especialidad que habitualmente se celebra en circuitos ovales). Con este programa es posible vivir toda una temporada de esta interesante competición automovilística.

Desde el menú inicial es posible acceder a las principales opciones del juego. Las más habituales serán la elección de circuito para celebrar una única carrera, u optar por la participación en una temporada completa, donde es posible salvar la posición y puntuación en el campeonato. También se ofrece una sesión de práctica para hacerse con los controles del coche, el cambio de los parámetros iniciales del juego, o la información sobre el conductor (cambio de nombre, equipo, o coche). Además, los poseedores de un módem o que tengan conectados dos o más ordenadores por red también pueden celebrar carreras entre ellos, siendo está una de las novedades más interesantes.

Antes de cada carrera hay que participar en las rondas de clasificación que determinan la posición en la parrilla de salida. Aunque es posible correr directamente, evitando el anterior trámite, no es recomendable, pues se pierden valiosos puestos, difíciles de recuperar. Siempre es aconsejable, en uno u otro caso, visitar el garaje para adecuar las características del coche a las del circuito.

TODO UN SIMULADOR

Los gráficos tridimensionales de Nascar son realmente excepcionales. La presentación ha sido notablemente mejorada, al igual que ocurre con los menús, los cuales, a diferencia de Indycar Racing, incluyen pantallas dinámicas (es decir, se han añadido escenas animadas a los mismos). Pero la gran diferencia llega a la hora de visualizar la carrera tanto en VGA, como en Super VGA, la gran novedad de este producto, para la que se requiere además de la tarjeta correspondiente, un coprocesador rápido (486 a 33 Mhz).

Los diferentes circuitos han sido diseñados con todo lujo de detalles en ambas versiones, añadiendo nuevas texturas y efectos como la tierra que se mueve al salirse de la carretera, o el destrozo de los coches cuando estos chocan. En principio, la carrera se sigue desde el interior de la cabina del vehículo, que, al igual que en los coches de la Fórmula Nascar, incluye barras de protección en las ventanas, las cuales restan visibilidad al piloto. Por ello, los programadores han incluido dos vistas externas, al estilo de las que ofrecen máquinas recreativas de la calle, como Virtua Racing o el novedoso Daytona.

El apartado sonoro también ha sido mejorado, tanto en las diferentes melodías como en los efectos sonoros, alcanzando una gran calidad, aunque el ruido del motor puede hacerse algo pesado. Como curiosidad, se han incluido en el disco compacto dos canciones rockeras que pueden ser escuchadas sobre un reproductor de discos compactos.



PERSPECTIVAS

A diferencia de Indycar Racing, es posible jugar con Nascar en tres diferentes perspectivas: una desde la cabina del coche; y dos externas, las cuales recuerdan a las que ofrecen máquinas recreativas como Virtua Racing o Daytona.





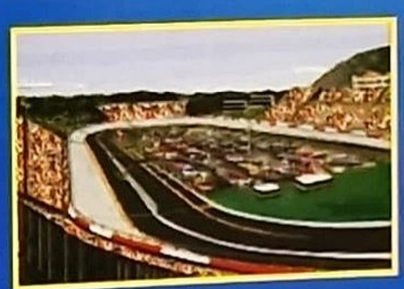


CIRCUITOS

Aunque los circuitos no son conocidos en nuestro país, son los mismos donde se celebran las competiciones reales de Fórmula Nascar. Todos son ovales, excepto uno.



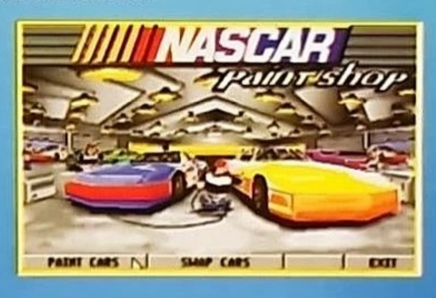


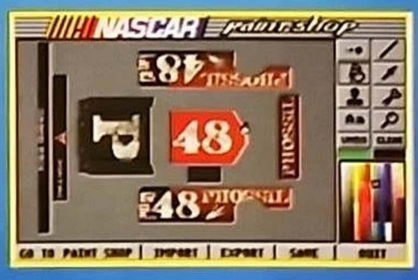




PAINT KIT

Nascar incluye un editor de coches, que permite personalizar los vehículos al gusto del usuario. Se maneja como cualquier programa de diseño gráfico, siendo posible cambiar hasta el traje de los corredores.



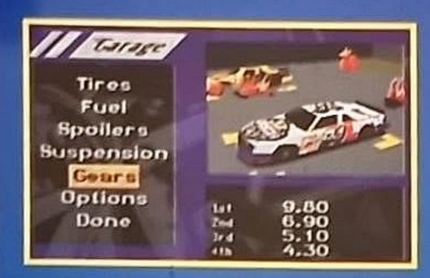


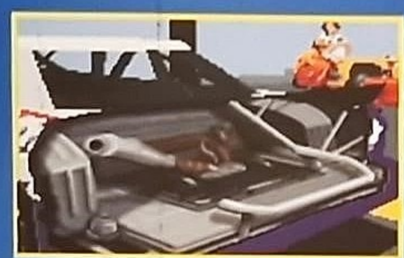


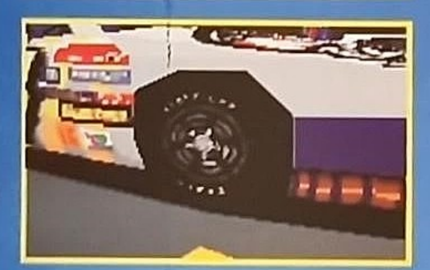


GARAJE

Antes de cada carrera es posible poner a punto el vehículo, seleccionando aspectos tan variados como la aerodinámica del vehículo, la gasolina que va a cargar en sus depósitos o el tipo de ruedas que usará.













REPLAY



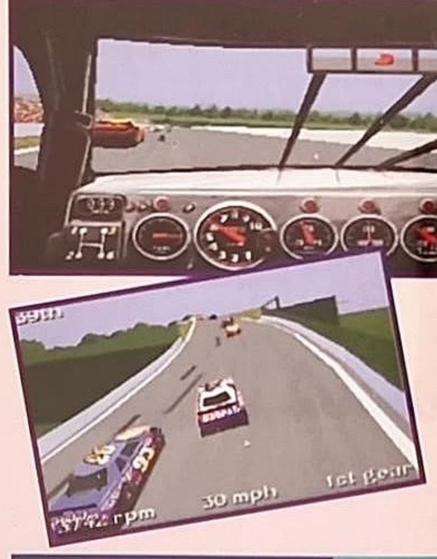


En cualquier momento es posible acceder a la repetición de parte de la carrera o entrenamientos. Esta especie de moviola permite elegir entre diferentes cámaras, siendo las más interesantes las aéreas o las de televisión, que siguen la competición desde diferentes ángulos.

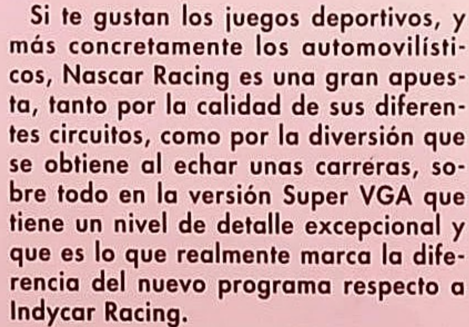












Si te gustan los juegos deportivos, y más concretamente los automovilísticos, Nascar Racing es una gran apuesta, tanto por la calidad de sus diferentes circuitos, como por la diversión que se obtiene al echar unas carreras, sobre todo en la versión Super VGA que tiene un nivel de detalle excepcional y que es lo que realmente marca la diferencia del nuevo programa respecto a Indycar Racing.

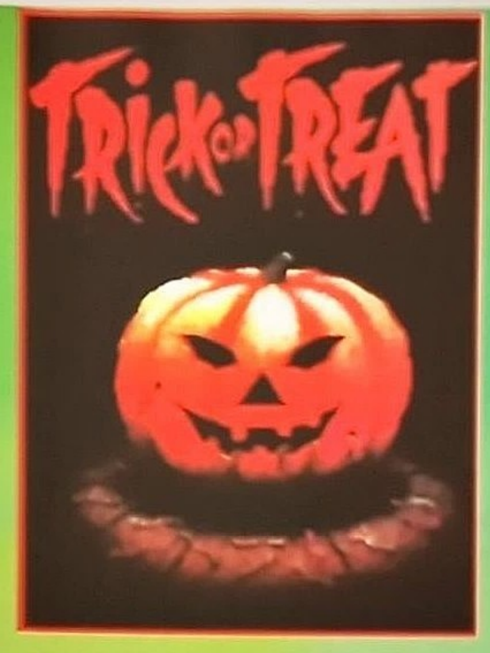
ANTONIO GREPPI



OK 92%

Dificultad :	91
Gráficos :	96
Sonido :	93
Originalidad:	86
Diversión :	94

LLEGA AL FINAL DE TRICK OR TREAT Y CONSIGUE UNO DE ESTOS SENSACIONALES LOTES DE REGALOS



Queremos darle premio a tu habilidad y perseverancia. Para ello se nos ha ocurrido que nada mejor que premiarte por conseguir llegar al final de "Trick or Treat", la aventura gráfica española creada por Aca Soft.
Si quieres ganar uno de los cinco fantásticos lotes de regalos que sorteamos, compuestos por un Action Replay para PC, una colección completa de libros de soluciones con trucos y mapas de los mejores videojuegos de PC (6 libros) y los juegos Colonization, MicroMachines y Evasive Action, sólo tienes que rellenar el cupón que encontrarás en esta misma página -no valen fotocopias- incluyéndonos tus datos y facilitándonos ciertas informaciones a las que sólo podrás acceder si llegas al final de "Trick or Treat".
Un último detalle: sólo serán admitidas a concurso las cartas recibidas antes del día 10 de febrero de 1995.



Las cartas de participación en el concurso deben ser remitidas a la siguiente dirección:

OK PC
CONCURSO
TRICK OR TREAT
Pza República del Ecuador 2, 1ºB
28016 Madrid

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
POBLACION...CP ....
TELEFONO ....EDAD.............

1) Descríbenos en pocas palabras qué es lo que ocurre cuando llegas al final de "Trick or Treat"

2) ¿Qué texto se puede leer en el diploma que se te muestra tras completar la aventura?







CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: CREATURE SHOCK
- Tipo: ARCADE
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386/33 Mhz o superior
- 4 Mb RAM
- Ratón
- Sound Blaster Pro/16/AWE 32, CD-Audio
- Disco duro mínimo: 4,5 Mb

Creature Shock

Una raza alienígena ha sido descubierta en una de las lunas de Saturno, y amenaza con trasladarse a los demás planetas del Sistema Solar. Tú, como comandante del cuerpo de exterminio mutante, has sido elegido para acabar con esta situación.



El viaje desde la Tierra hasta Marte, donde está situado el centro de mando militar, fue bastante largo, pero tranquilo. La nave aterrizó en una de las muchas pistas existentes a lo largo del perímetro del recinto. El general estaba sentado, impaciente por la llegada del protagonista, lo cual se tornó alegría cuando le vió entrar por la puerta.

Poco a poco comenzó a narrarle la peliaguda situación en que estaba el planeta Saturno.

La misión era infiltrarse en las líneas enemigas, llegar al centro de la base alienígena y destruir el corazón del complejo poniendo una bomba C-20 modernizada, predecesora de la C-4 utilizada en el Siglo XX, en la zona más débilmente blindada.

Para transportarse hasta allí, sería provisto de un nuevo prototipo de nave de la clase *Infiltrator*, dotado de un escudo de energía autorreparable, que le ayudaría en su aproximación al planeta.

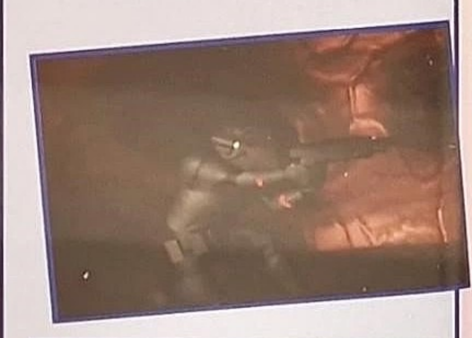
Nuestro protagonista esbozó una leve sonrisa bajo el casco que llevaba puesto, dando una ligera palmada al mango de su fiel subfusil de fotones, se dirigió en busca de la aventura.

APUNTA Y ¡DISPARA!

Seguramente, todos hayáis visto en la calle esas divertidas máquinas recreativas, en las que tenemos una pistola, y nos van apareciendo enemigos diversos,a los que tendremos que matar, haciendo uso de nuestra puntería; pues bien, Creature Shock es eso, es decir,

LA RAZA HUMANA

Los humanos corren un grave peligro. Una raza extraterrestre se está infiltrando en todos los planetas del Sistema Solar con un único objetivo: saciar su apetito. Si no se acaba pronto con este problema, la raza más próspera de toda la historia puede desaparecer.











LA INVASION ALIENIGENA

Año: 2.866 de la era espacial.
Lugar de la galaxia: A siete años luz de la estrella Alfa-Centauro
Base minera Nº 2.010 de la corporación Stargem Comp.
Situación: Extremo peligro. Invasión alienígena.
Razas extraterrestres: Del tipo Gamma. Mutación genética de insectos originariamente terrestres que se han adaptado a nuevas condiciones de vida. Máxima voracidad.
Posible solución: Envío inmediato de equipo de exterminación para la posterior habilitación de la base minera.















INCURSION TERRESTRE

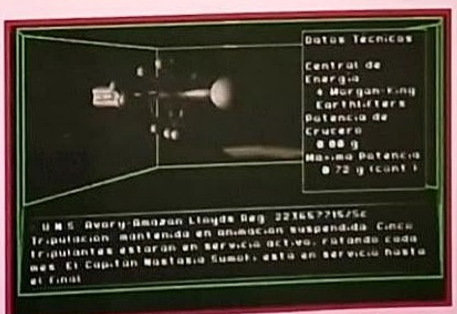
una máquina recreativa en casa. Las texturas y colores utilizados en la realización de los gráficos, los dotan de un grado de realidad próximo a la perfección. Casi te da la sensación de estar tocando a los monstruos. El juego se controla totalmente desde el ratón, lo que condiciona lo lejos que llegues en el suelo a lo experto que seas en el manejo de dicho accesorio.

La aventura consta de dos partes, totalmente diferenciadas. La primera, es una



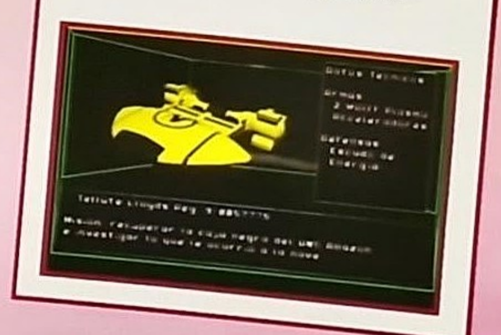


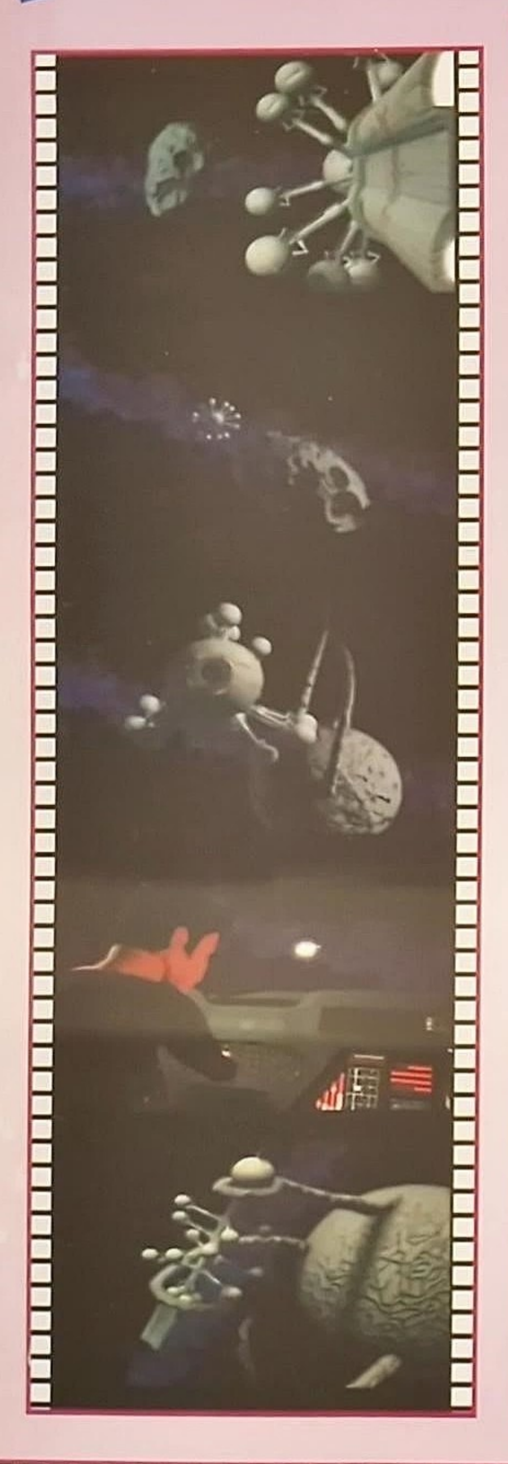




LA NAVE INFILTRATOR

Una versión mejorada, con respecto al anterior prototipo creado en el 2.800. Su escudo autoregenerativo, y sus potentes cañones de plasma lo convierten en el vehículo de combate con más prestaciones de toda la galaxia.





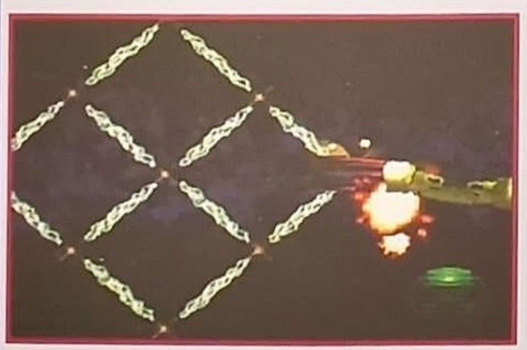
fase de aproximación, en la que, a los mandos de tu fiel "Infiltrator" tendrás que eludir los asteroides, a la vez que acabas con las naves extraterrestres, que intentarán detenerte con todos los medios a su alcance.

La segunda, se desarrolla al más puro estilo de Mad Dog MCree, Let-

ARCADE ESPACIAL

La fase en la que pilotamos nuestra nave, ha sido realizada al estilo de juegos como Wing Commander y X-Wing, con lo que se consigue, aparte de una mayor visión de juego, una sensación de profundidad fantástica.

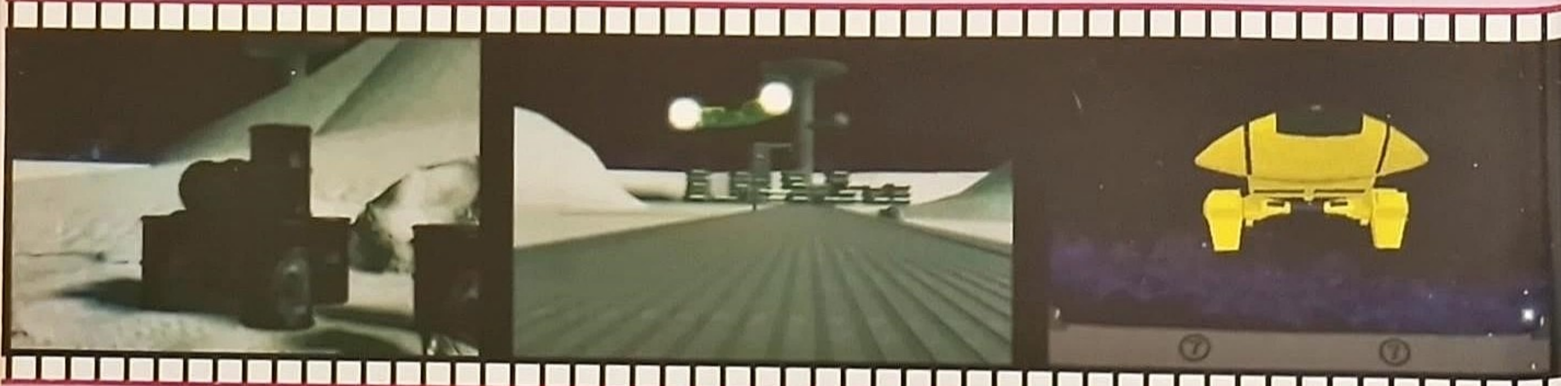










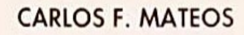






hal Enforcers, Marbella Conection, o cualquier otra de esas máquinas recreativas antes mencionadas.

Los sonidos, perfectamente realizados y digitalizados, y la música de CD, ambientan, aún más si cabe, un juego que hará las delicias de aquellos fanáticos de películas como *Alien*, y de esos otros que buscan la acción más espectacular que pueda tener un PC.


CARLOS F. MATEOS







ZONAS DE SUMINISTRO

En contadísimas zonas del mapeado, podrás encontrar una especie de armarios redondos, que dentro esconden la (por así decirlo) única ayuda dentro de los dominios alienígenas: una esfera roja, compuesta por pura energía. Parte de esa bola se introducirá en tu cuerpo, mejorando un poco tus heridas, y la otra mitad se adherirá a tu subfusil.











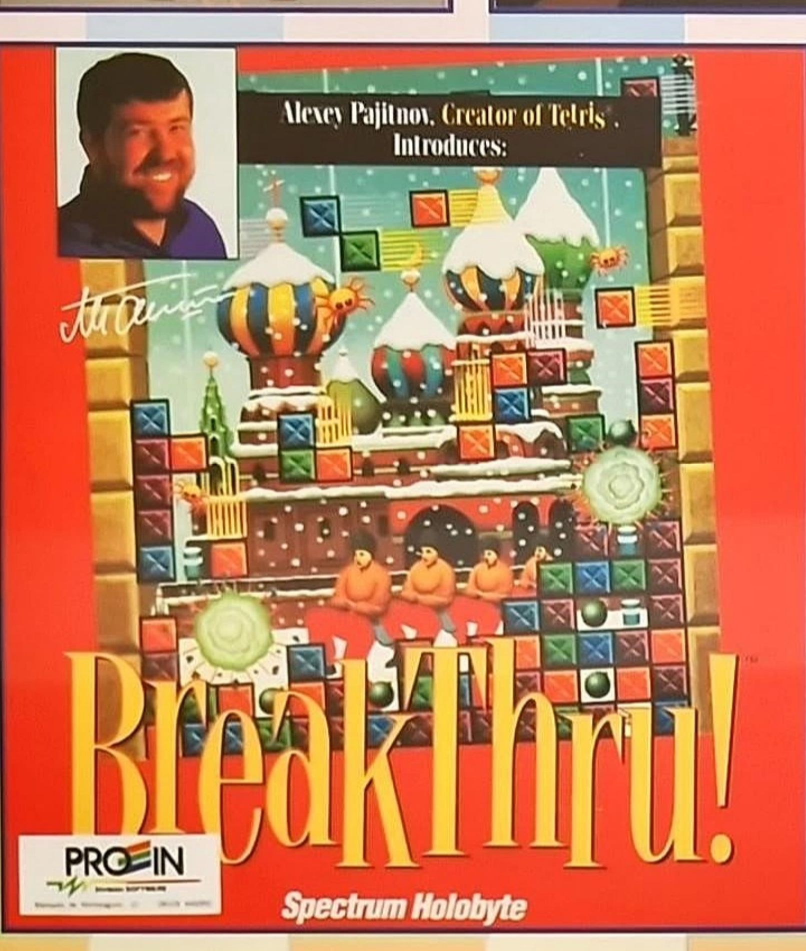
OK PC Pasarela

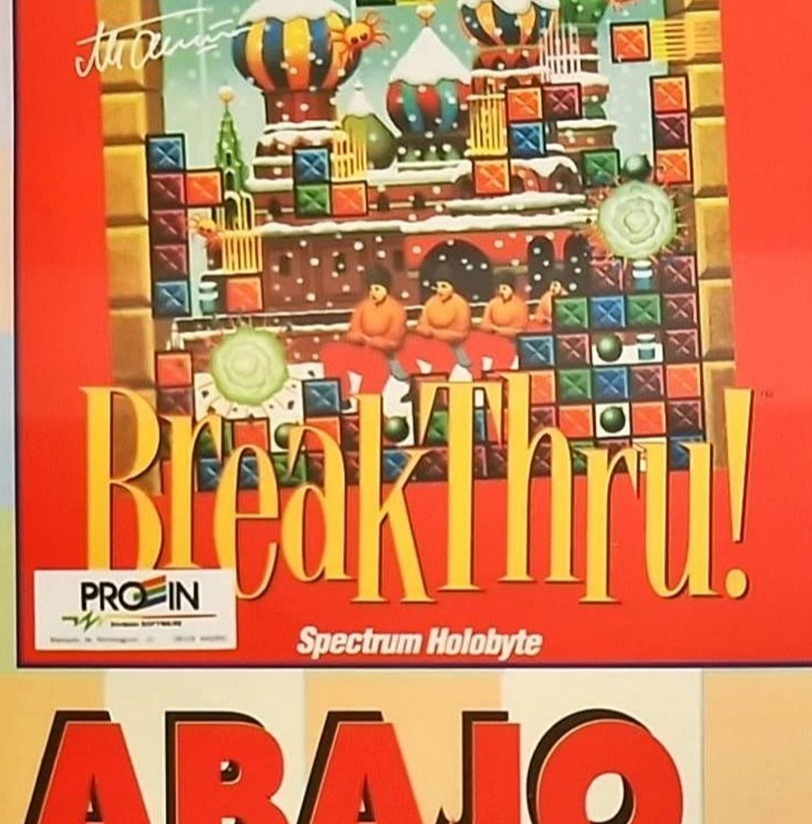
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: BREAKTHRU!
- Tipo: REFLEXION
- Compañía: SPECTRUM HOLOBYTE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386/16 o superior
- 4 Mb RAM
- Windows 3.1
- VGA, SVGA
- Sound Blaster, Adlib, Pro Audio
- Ratón, Teclado, Joystick
- Disco duro mínimo: 6 Mb









Alexey Pajitnov, el creador ruso del archiconocido y excelente Tetris, presenta un nuevo juego de reflexión y habilidad donde nuestra misión consistirá en derribar los muros que han aparecido en diversas ciudades del mundo.

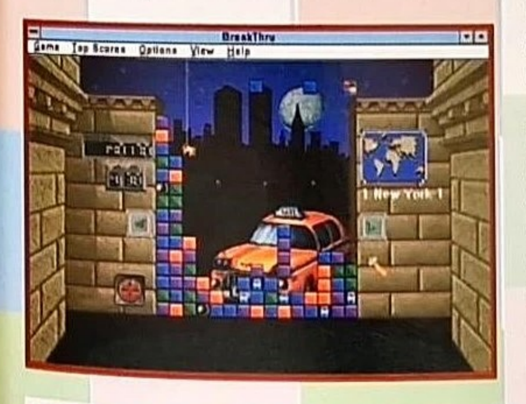
ABAJO CON EL MURO

El objetivo del juego es muy simple, y como en todos los programas donde prima la habilidad, el argumento es lo de menos. Este título nos propone derribar unos muros a la vez que recorremos algunas de las ciudades más conocidas del planeta: Moscú, San Francisco, Berlín... Una vez destruidos cuatro muros, se avanza a la siguiente ciudad.



Las paredes deben ser derribadas por completo. Para conseguirlo, se deben ir retirando los ladrillos del mismo color que estén conectados entre sí, descendiendo los ladrillos superiores que formarán nuevas combinaciones. Como no todo va a ser tan fácil, los constructores del muro arrojarán desde arriba más bloques, los cuales se unirán a los que ya hubiera en pantalla.

Como ayudas encontramos las bombas, que sólo explotan cuando se ponen dos en contacto, o llegan al fondo de la pantalla; y los misiles, que apuntan en cuatro diferentes direcciones, y una vez disparados destruyen todo lo que encuentran a su paso. Además, es posible mover el muro de un lado a otro, y utilizar una rejilla que nos indique la caída exacta de las piezas. Una vez que hayamos avanzado unos cuantos niveles, aparecen enemigos como los barriles, las arañas, o las rocas.

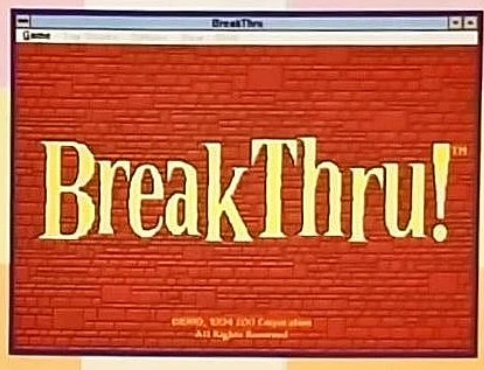


DIVERSION TOTAL

Los gráficos de Breakthru! están muy conseguidos; sobre todo en los fondos de pantalla que cambian según la ciudad en que nos encontremos. Y como el programa corre bajo Windows, éste se adapta a la resolución de la tarjeta gráfica que tengamos instalada (a más resolución, mejor calidad gráfica). Un buen detalle, es la posibilidad de ampliar y reducir la pantalla a nuestra conveniencia.



El apartado sonoro está logrado, y al igual que ocurre con la tarjeta gráfica, se adapta a la configuración de Windows. Según la tarjeta, podremos acceder a ficheros Midi de dos o cuatro voces, además de los diversos efectos de sonido que están bien diseñados, como el efecto de caída de ladrillos o las explosiones.



El nuevo programa de Alexey Pajitnov va a ser todo un éxito, y aunque en nuestro país no siempre han tenido gran aceptación este tipo de títulos, Breakthru! contiene todos los requisitos para atraer incluso a los no aficionados a los juegos de reflexión, gracias a la conseguida combinación de diversión con buena programación.

ANTONIO GREPPI



DOS JUGADORES

Uno de los modos de juego más interesantes, es el que permite tomar parte al tiempo a dos jugadores. Es posible jugar en pantallas separadas, o en la misma de modo cooperativo o en competición.







OK 89%

Dificultad:	85
Gráficos:	91
Sonido:	92
Originalidad:	87
Diversión:	90



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: HOKUM KA-50
- Tipo: SIMULADOR
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor:ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- Sound Blaster Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound
- Joystick, Thrustmaster, Ratón, Teclado
- Disco duro mínimo: 13 Mb

Los simuladores de helicópteros ofrecen una excelente variante en los simuladores de vuelo tradicionales. Manejar un helicóptero es mucho más difícil que pilotar un avión, ya que se mueve a una velocidad inferior, y es por tanto un blanco más fácil. Con Hokum se te ofrece pilotar un modelo de helicóptero totalmente innovador, que hará estragos en los conflictos







LA GUERRA EN TUS MANOS

Para los amantes de los simuladores de vuelo manejar un helicóptero no es nada fácil. La razón es que la palanca, o joystick, acomete funciones totalmente diferentes en un helicóptero y en un avión. En un helicóptero al desplazar hacia adelante el joystick, nuestro aparato se irá contra el suelo, mientras que en un avión esta acción serviría para ascender a toda velocidad. Este cambio de concepto será un gran reto para los que no hayan disfrutado hasta ahora de este género de simuladores.

LO NUEVO EN HOKUM

La gran novedad de Hokum es que las misiones las tienes que crear tú. El escenario de fondo es una hipotética guerra en un lejano archipiélago, y la lucha es en tiempo real, por tanto, si tardas demasiado en crear las misiones de ataque puede que sólo tengas tiempo de hacer despegar a tus helicópteros para defender tu flota del enemigo.

Si piensas que manejar un sólo helicóptero es demasiado fácil, Hokum te ofrece manejar hasta cuatro aparatos diferentes:

● **Kamov Ka-50 :** El helicóptero que da nombre al juego. La denominación en clave de la OTAN es "Hokum" y se trata de uno de los heliicópteros anticarro más temidos en la guerra moderna.

● **Bell AH-1W:** Este prototipo occiden-



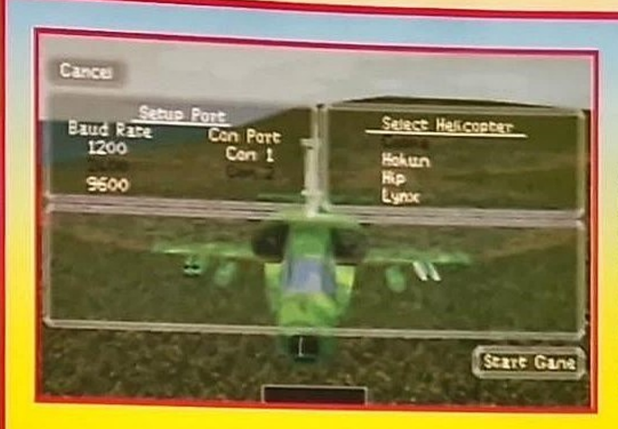
tal ha sido uno de los más utilizados en el sureste de Asia. Una de sus mejores carácterisiticas es su gran diseño que ofrece un mínimo coefeciente de rozamiento, lo que dificulta la detección por los radares enemigos.

● **Mil Hi-8:** Un modelo ruso es posiblemente uno de los más conocidos. Este helicóptero tiene como misión principal transportar tropas rápidamente a los puntos calientes de los conflictos.

● **Lynx:** Este es el equivalente occidental del modelo Mil Hi-8 y está especialmente diseñado para transportar tropas rápidamente; sin embargo, ha demostrado grandes prestaciones en el ataque a tierra, especialmente en la Guerra de las Malvinas y la Guerra del Golfo.

Los aparatos y su armamento los seleccionarás siempre tú en función de los aparatos disponibles. Si te quedas sin helicópteros no te quedará otro remedio que escapar con tu flota y defenderte del enemigo con los cañones antiaéreos.





OPCION DE MODEM

Una opción muy de agradecer en los simuladores es la posibilidad de jugar por módem contra otro contrincante humano, cada uno desde su propio PC. Hokum te ofrece esta interesante posibilidad, para que retes a tus amigos.





EL MANEJO DEL JUEGO

A la hora de controlar nuestro helicóptero hay muy pocos controles y es sumamente fácil introducirse enseguida en plena acción. La única dificultad es controlar con precisión el joystick, pero con un poco de práctica será muy fácil.



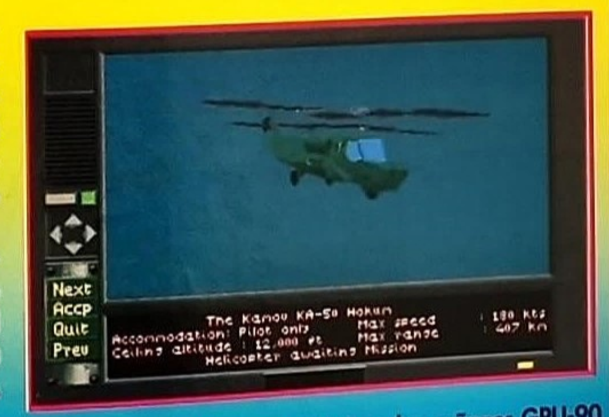
En definitiva, Hokum es un simulador de vuelo que ofrece como principal novedad la posibilidad de introducirte en una guerra en tiempo real. El destino de la guerra está en tus manos y sólo dependerá de tus acciones. Como serás tú quien crees las misiones nunca podrás quedarte atascado en una misión y si un objetivo es demasiado difícil ya sabes a quien echarle la culpa.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



HOKUM EL MODELO DEL DIABLO

El helicóptero soviético Hokum es uno de los más temidos de la guerra moderna y seguramente será tu opción preferida en el juego. Sus carácterísticas más importantes son:



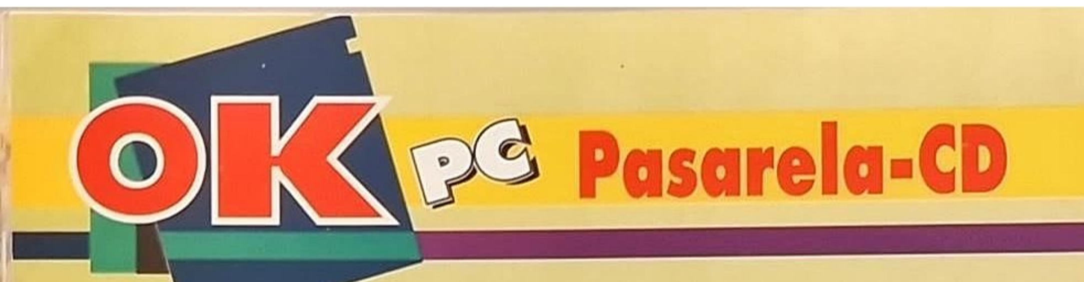
■ Doble rotor capaz de proporcionar hasta 2200 Hp de portencia, lo que permite al Hokum alcanzar hasta 350 Km/h con unas prestaciones de trepada asombrosas.

■ Posibilidad de llevar el armamento más moderno, esto incluye los cañones GPU-90 y MI97, los cohetes M159, los misiles TOW y los misiles aire-aire AIM-9P Sidewinter.

■ Super blindaje incorporado. Este helicóptero es capaz de aguantar los impactos de un cañón de 20 mm desde 100 metros.



OK	85%
Dificultad :	85
Gráficos :	82
Sonido :	85
Originalidad:	80
Diversión:	91



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: ZEPPELIN
- Tipo: ESTRATEGIA SIMULACION
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 286/16 Mhz o superior
- VGA
- 2 Mb de RAM
- ound Blaster, Adlib
- Disco duro mínimo: 7 Mb

Zeppelin

UN GIGANTE EN EL AIRE





Microprose nos ofrece una nueva idea muy original: una simulación en la que nosotros gestionaremos una compañía de dirigibles. Esta simulación nos lleva a principios de siglo, mucho antes de las dos grandes guerras mundiales.

Fue aquel 2 de julio de 1.900 cuando el primer dirigible de una compañía de transporte surcó los cielos y comenzó el comercio aéreo. Muchos años antes, a finales del siglo XVIII un militar francés, el General Meusnier, publicó la idea de una nave aérea que más tarde sería el predecesor de los dirigibles del siglo XX.

El primer dirigible del siglo XX tenía unos 420 pies de largo por 36 pies de ancho y salió en la misma época en que los hermanos Wright realizaban sus primeros intentos de vuelo.

LA SIMULACION

El reto que se nos ofrece es el de dirigir una compañía de dirigibles alemana. Na-



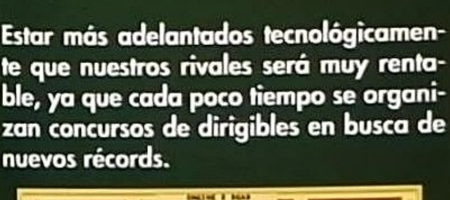












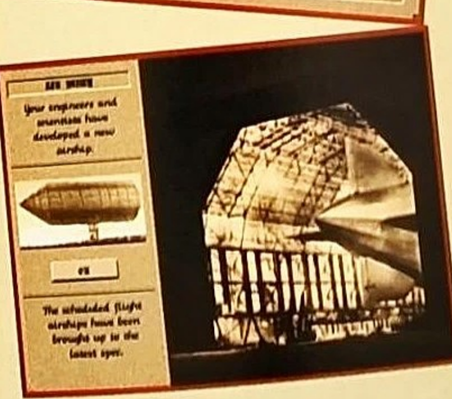
LOS CONCURSOS

Estar más adelantados tecnológicamente que nuestros rivales será muy rentable, ya que cada poco tiempo se organizan concursos de dirigibles en busca de nuevos récords.



da más empezar lo primero que se nos pide es nuestro nombre como gestor y el de la futura compañía que vamos a dirigir. Como detalle





simpático se nos dejará seleccionar una foto que nos identifique durante todo el juego.

El primer objetivo que tendremos que lograr es descubrir hasta qué punto podemos subir los precios de los tickets en cada viaje. El precio dependerá de la distancia y la velocidad. Al principio nuestro primer dirigible será muy lento y sólo cabrán cinco pasajeros, pero luego, si investigamos, podremos recorrer largas y rentables distancias, como el trayecto San Francisco-Berlín por el que nos pagará cada pasajero más de 3.600 libras.

Otra forma de ganar dinero es comerciar con otras compañías y venderles nuevas aeronaves. Si ya disponemos de modelos que alcancen buenas velocidades, podremos realizar envíos urgentes de material que aparecerán de vez en cuando. Al mismo tiempo que realizamos viajes tendremos que ir construyendo nuevos modelos para ampliar nuestra compañía.

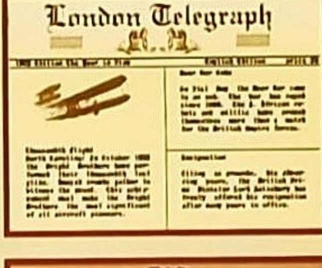
Pero no todo es tan fácil como parece y habrá que afrontar numerosos gastos como: personal de fabricación, científicos que investiguen nuevos modelos, mantenimiento de oficinas de tickets, etc.

EL AMBIENTE

Todas las pantallas del juego tienen tonalidades sepia, como si de una imagen de archivo se tratase. Además se ha incluido una tranquila melodía de principios de siglo que tranquilizará mucho los nervios que se producen al frente de las grandes empresas.

Tras los últimos derroches en juegos multimedia, que utilizan varios CD-ROM's e incluyen vídeo real a pantalla completa, el escaso número de pantallas de Zeppelin nos asusta un poco al principio, pero con unos minutos de juego se comprueba que el punto fuerte del programa es que es una estupenda y original simulación.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

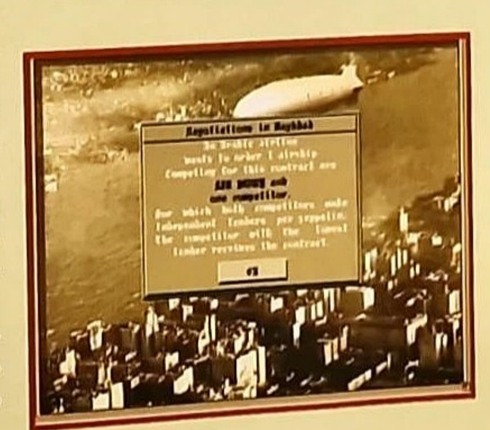














CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: THE CHESSMASTER 4000 TURBO
- Tipo: TABLERO
- Compañía: THE SOFTWARE TOOLWORKS
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- VGA, SVGA
- 4 Mb RAM
- Windows 3.1
- Disco duro mínimo: 5 Mb
- Tarjeta de sonido

The Chessmaster 4000 Turbo

El ajedrez es uno de los juegos de tablero más practicados. A pesar de ser de uno de los más antiguos, no pasa de moda. Las versiones para ordenador son numerosas, pero cada nueva entrega supera a las anteriores en algún aspecto concreto.

JAQUE MATE

Chessmaster 4000 Turbo recrea fielmente un juego tan clásico como el ajedrez. Tanto si el usuario está aprendiendo, como si piensa que es capaz de derrotar a cualquiera de los grandes maestros, este programa abarca ambas posibilidades, dentro del amplio abanico que ofrece. Normalmente y a nivel usuario más o menos avanzado, la mayoría de programas resultan demasiado sencillos en los niveles más bajos, y casi imposibles de derrotar en los superiores. El juego de The Software Toolworks es diferente. Para los principiantes, hay tutoriales de las reglas y movimientos básicos. Si el usuario tiene mayor conocimiento del juego, cuenta con la oportunidad de enfrentarse al ordenador mientras éste imita el estilo de un jugador famoso,





















dentro de una completa biblioteca de oponentes computerizados.

Dentro de las nuevas opciones, respecto a anteriores versiones del producto, cabe destacar el anotador automático que hace comentarios sobre las jugadas de la partida en curso, la posibilidad de imprimir tableros y partidas, y la incorporación de las nuevas reglas de la Federación Internacional (repetición de tres movimientos, reglas de los cincuenta y cien movimientos, petición de tablas...).

GRAFICOS EXCELENTES

Aunque las anteriores versiones de Chessmaster contaban con gráficos de alta calidad, estos han sido superados con creces en la versión 4000 Turbo. Se ha incluido un gran número de tableros (madera, metálicos, texturas marmóreas, etc.), además de gran cantidad de conjuntos de fichas (Staunton u originales, napoleónicas, chinas, postmodernas...). Tanto las tablas, como las fichas, varían según la perspectiva elegida (dos o tres dimensiones). Cabe destacar por su calidad, el tablero basado en los cuadros de Dalí, y la opción para diseñar uno al gusto del jugador. En el apartado sonoro se han incluido unos agradables ficheros Midi, para que Windows los ejecute desde la tarjeta de sonido de que disponga el ordenador.

En definitiva, Chessmaster 4000 Turbo agradará a todas aquellas personas que se sientan atraídas hacia el mundo del ajedrez, tanto por su calidad gráfica y sonora, como por su elevado nivel de juego y los tutoriales para los no iniciados, evitando opciones de otros programas como el movimiento de las fichas, que implican que el ordenador utilice sus recursos para ejecutar tales acciones, en lugar de emplearlos en el nivel de juego.

ANTONIO GREPPI



BIBLIOTECA DE APERTURAS

Chessmaster 4000 Turbo incluye una gigantesca biblioteca de aperturas, además de partidas salvadas, las cuales pueden ser analizadas detenidamente gracias al programa editor que incorpora el juego original, que permite imprimir todos los datos, e incluir partidas propias.

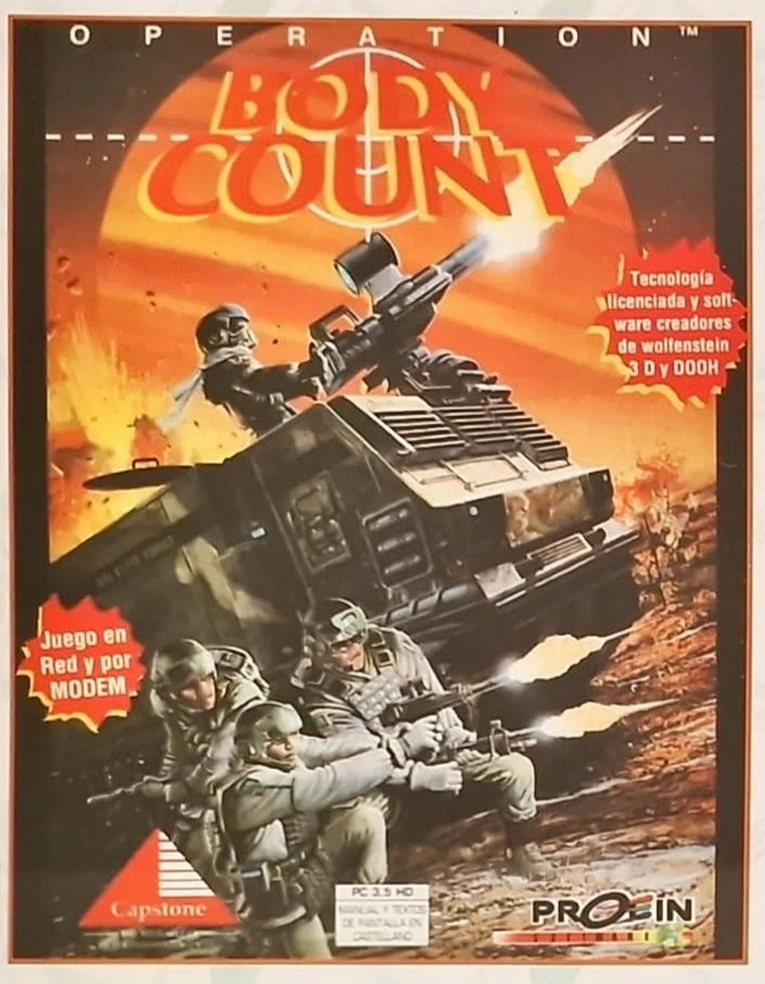


OK 90%

Dificultad :	89
Gráficos :	94
Sonido :	91
Originalidad:	85
Diversión:	91

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: OPERATION BODY COUNT
- Tipo: ARCADE
- Compañía: CAPSTONE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- 4 Mb RAM
- VGA
- Sound Blaster
- Ratón, Teclado, Joystick
- Disco duro mínimo: 2,5 Mb



Un peligroso grupo terrorista ha tomado el edificio de la ONU, y las fuerzas especiales del ejército norteamericano han desplegado un plan para rescatar a todos los embajadores sanos y salvos. La tarea es complicada, pero todo el planeta tiene puesta su atención en el pequeño grupo de hombres dispuestos a arriesgar sus vidas por defender el honor mundial.

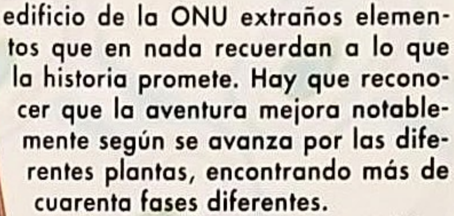
FUERZAS ANTITERRORISTAS











Tras este interesante argumento, se esconde un nuevo arcade al estilo de Wolfenstein o Doom. El objetivo del juego consiste en recorrer las diferentes plantas que componen el edificio de la ONU, hasta llegar al piso donde los terroristas mantienen retenidos a los embajadores de los distintos países.

Al igual que en otros juegos de la misma temática, al comienzo sólo contamos con una ametralladora Uzi y una escopeta de asalto, pero el repertorio de armas aumentará según se encuentran las mismas durante el desarrollo de la aventura, apareciendo lanzacohetes o lanzallamas entre los nuevos artefactos; como la munición no es infinita, debe reponerse constantemente con los cargadores que aparecen en nuestro camino.

TRAS LOS PASOS DE DOOM

Los programadores de Capstone han conseguido la licencia del programa base de ID Software para realizar títulos al estilo de Wolfenstein o Doom, utilizando la técnica de escalado de gráficos. Esta no es la primera entrega de Capstone, ya que el año pasado presentaron Corridor 7, un juego parecido pero con temática alienígena.

Operation Body Count cuenta con unos gráficos correctos, a la vez que el "scroll" de los mismos es rápido y efectivo, pero el conjunto no alcanza el nivel de definición de otros programas basados en el escalado de gráficos. Aunque cabe destacar la excelente escena animada de presentación y el diseño de armas y enemigos, la ambientación no es coherente con el argumento, apareciendo en los primeros pisos del edificio de la ONU extraños elementos que en nada recuerdan a lo que la historia promete. Hay que reconocer que la aventura mejora notablemente según se avanza por las diferentes plantas, encontrando más de cuarenta fases diferentes.

El apartado sonoro está bien tratado, pudiendo seleccionar entre música Sound Blaster o CD Audio, siendo esta última la opción más interesante, ya que las pistas grabadas en el disco compacto son de mayor calidad que las melodías que ofrece la tarjeta. Respecto a los efectos sonoros y digitalizaciones, ambos están bien realizados, pudiendo escuchar perfectamente el entrechocar de los dientes de las ratas, el ruido de las diferentes armas, o los gritos de las víctimas.

Si te gustan los juegos tipo Wolfenstein, ésta es una muestra de lo que deparan las últimas producciones. Lástima que no sea un poco más original, ya que con un poco más de esmero en los gráficos y un mejor argumento, hubiera alcanzado los primeros puestos en las listas de recomendaciones.

ANTONIO GREPPI









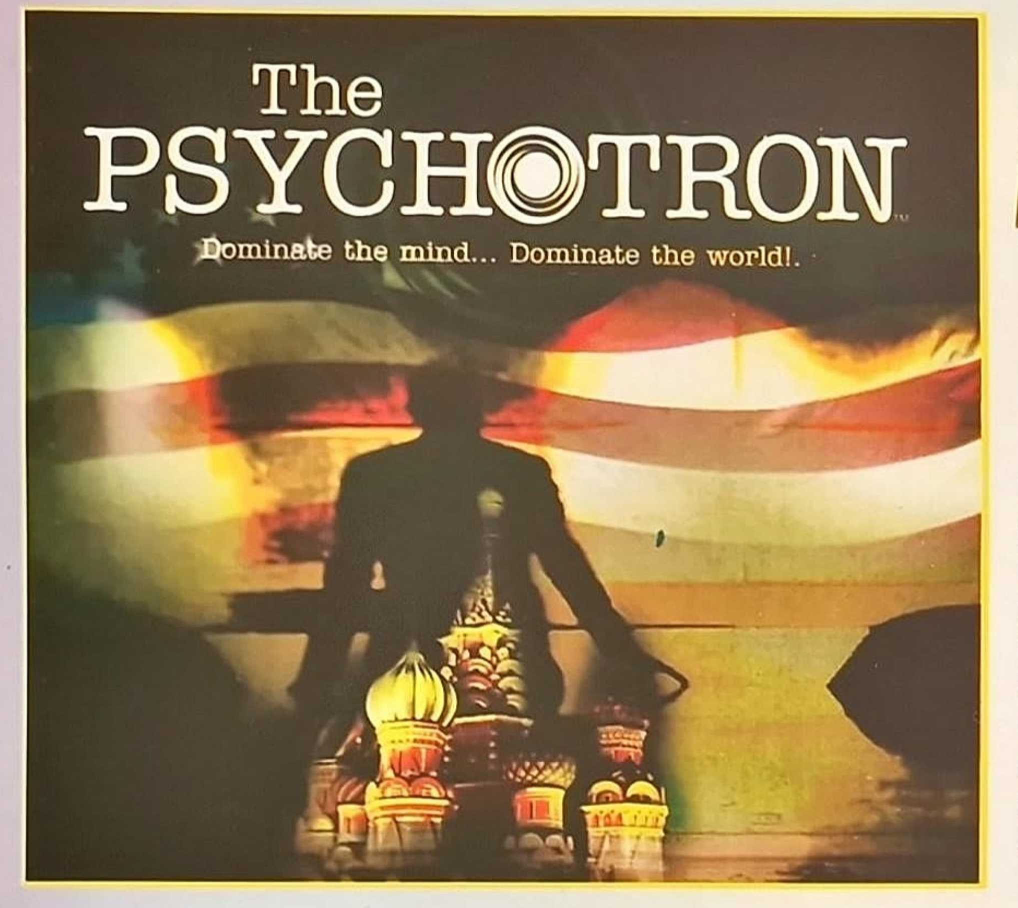
OK 83%

Dificultad :	93
Gráficos :	82
Sonido :	86
Originalidad:	74
Diversión:	83



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: THE PSYCHOTRON
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: MERIT STUDIOS
- Distribuidor: PROEIN S.A.

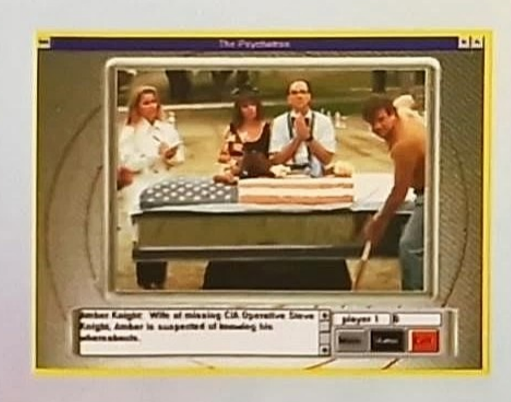
REQUERIMIENTOS:
- 486/25 Mhz o superior
- 4 Mb de RAM
- Super VGA
- Windows 3.1
- Sound Blaster, Adlib, Roland
- Ratón
- Disco duro mínimo: 8 Mb



Las mentes de grandes personalidades de la cultura y la política están siendo afectadas por un extraño mal. Como agentes del servicio secreto, debemos descubrir que misterio se esconde tras tales trastornos.

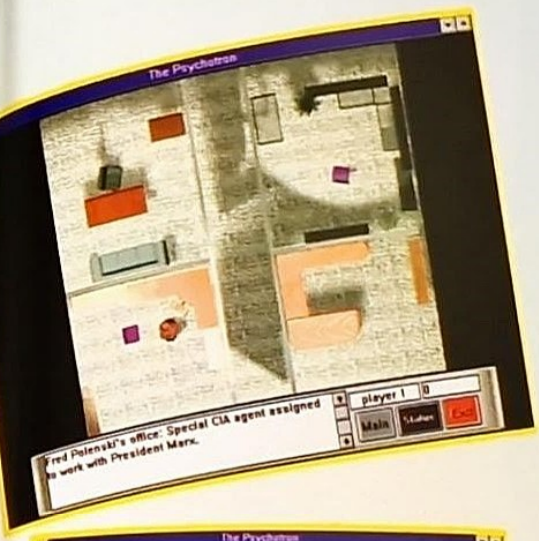
ESPIONAJE MUNDIAL

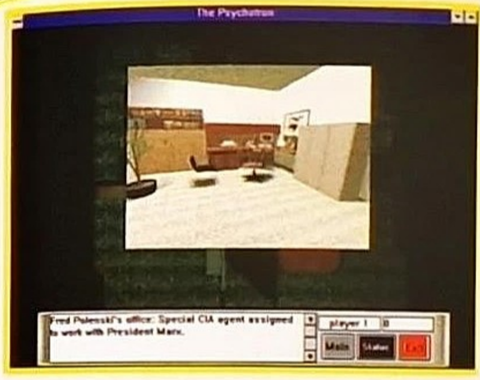
A pesar de que la guerra fría entre Estados Unidos y la extinta Unión Soviética ya terminó hace unos años, existe la sospecha, por parte de los servicios secretos americanos, de que la nueva Rusia está empleando el Psychotron, una nueva arma que domina las mentes humanas. Nuestra misión como agentes de la CIA consistirá en descubrir dónde se encuentra tal artefacto, para apoderarnos del mismo.

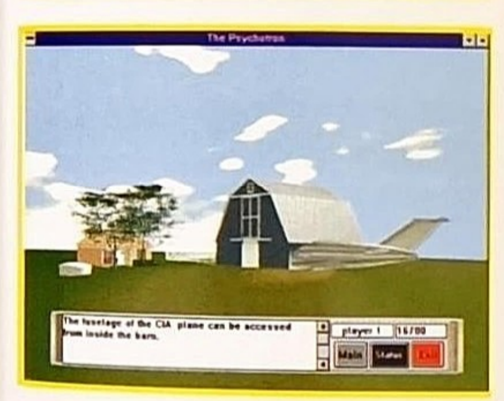


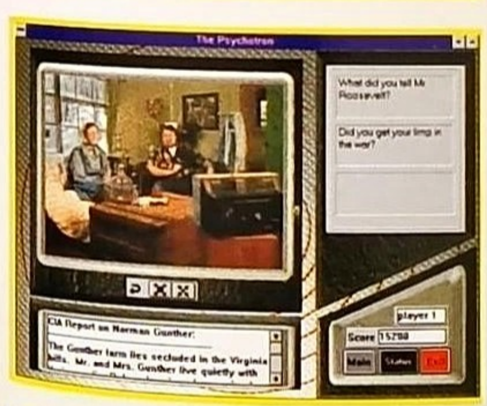


El juego se desarrolla como una aventura cualquiera, es decir, debemos recoger pistas y hablar con los distintos personajes para descubrir los oscuros secretos que encierra el programa, cuyo objetivo final











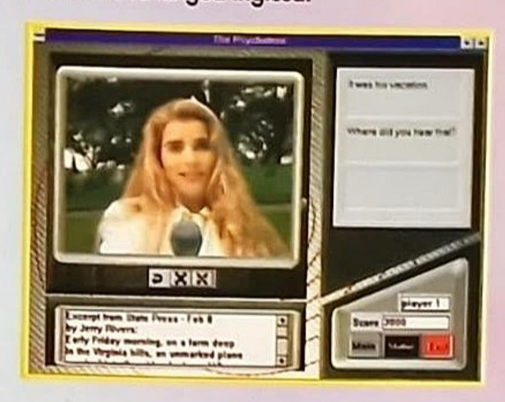
consiste en recuperar el Psychotron.

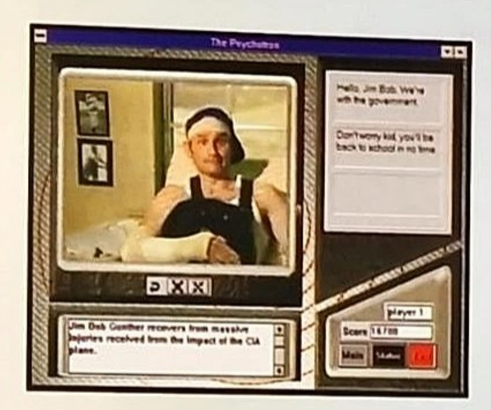
VIDEOS EN WINDOWS

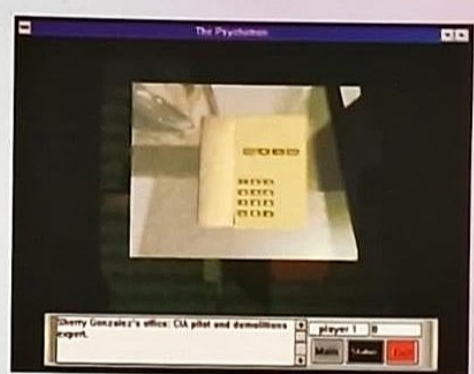
Los gráficos son correctos en todo momento, logrando vídeo a pantalla completa en formato "Video for Windows". Estos poseen gran calidad en 256 colores, pero, a pesar de que requieren un ordenador medianamente rápido y un CD-ROM de doble velocidad, no logran evitar el parpadeo y pérdida de color de las diferentes paletas. Lo mejor de este apartado, sin duda, son las escenas en tres dimensiones creadas bajo Autodesk 3D Studio, las cuales permiten acceder a las pistas visuales rápidamente al pinchar con el cursor del ratón sobre las zonas esenciales.

Respecto al apartado sonoro, este varía mucho en sus diferentes secciones. Al igual que las voces digitalizadas de los diferentes actores y los efectos sonoros están muy conseguidos, la música Midi deja algo que desear, al encontrar melodías francamente repetitivas en su desarrollo.

The Psychotron es divertido durante los primeros minutos, pero transcurrido ese tiempo las cosas no son lo que parecen. El juego es demasiado lineal (lo cual se hubiera solucionado incluyendo varios caminos para superar la misión) y debemos seguir las pistas que dan las voces (no aparecen textos en pantalla de las mismas), pero éstas están en inglés, y se necesita un amplio entendimiento del idioma para seguir adecuadamente el desarrollo del programa. Podría haber sido un excelente título, pero seguramente se quedará en el tintero. Ideal para aficionados a las aventuras con un elevado nivel de conocimiento de la lengua inglesa.







LA PARTIDA DE POQUER

En un momento del juego debemos entrevistarnos con los mafiosos Maldini, quienes nos invitan a una partidita de póquer. ¡Cuidado con las trampas!







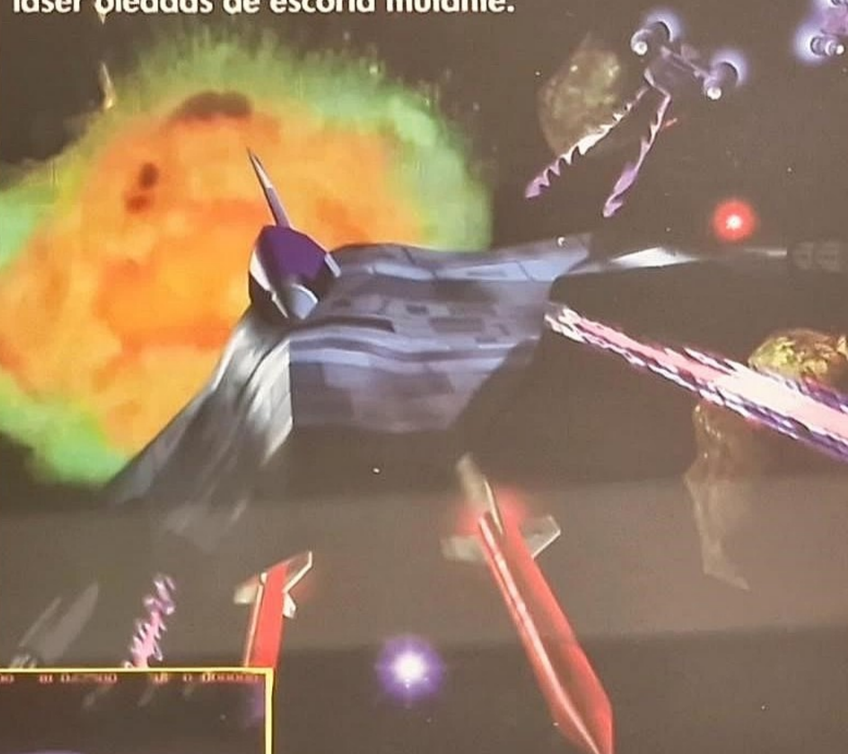


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: PROJECT X
- Tipo: ARCADE
- Compañía: TEAM 17
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 2 Mb de RAM
- Joystick y teclado
- Sound Blaster, Adlib
- Disco duro mínimo: 3,9 Mb

PROJECT-X

De la mano de Team 17 (Body Blows, Ultimate Body Blows, Arcade Pool) irrumpe en nuestros compatibles un nuevo "mata-marcianos" para darnos horas y horas de diversión, mientras arrasamos con nuestro potente láser oleadas de escoria mutante.



El juego en sí es el mismo de toda la vida, lo que casi convierte instantáneamente a Project-X en un clásico renovado. A los mandos de nuestra nave, tendremos que demostrar nuestra pericia como pilotos a lo largo de tres enormes escenarios, que pondrán a prueba la sangre fría de cada uno.

Aunque en un principio, carezcamos casi de armamento, podemos ir mejorándolo, gracias a unas esferas con una "P" dibujada en su centro. Cada uno de estos items subirá en una unidad, la barra de energía que hay en la parte inferior de la pantalla, donde se señala la cantidad de esferas necesarias para llegar a un poder diferente. Estos van desde mayor velocidad, totalmente imprescindi-



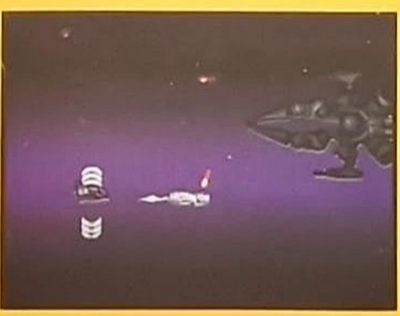
LOS JEFES *ALIEN*

Estos son los enemigos con los que te podrás enfrentar, si antes no has sucumbido a las hordas de secuaces. Si su tamaño no te hace respetarles, lo hará su potencia armamentística, normalmente superior a la tuya.



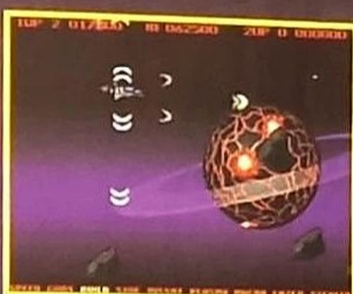






BATALLAS INTERESTELARES





ble, hasta invulnerabilidad, pasando por misiles buscadores, rayos de plasma, disparos de magma, e incluso un láser disrruptor, y por si esto fuera poco, podemos aumentar el poder de cada arma eligiéndolo sucesivas veces.



ALGO MAS QUE NERVIOS DE ACERO

Si hay algo en lo que este juego destaca es en su dificultad, que convierte cada fase en un reto casi imposible de superar, y si a esto le sumamos el que cada vez que pierdas una vida, todas las mejoras que anteriormente habías conseguido, se pierden, podemos clasificar este programa como un desafío para los mejores.



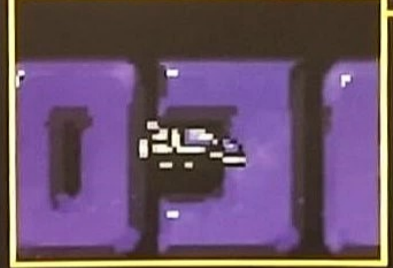
CARLOS F. MATEOS

LAS NAVES ESPACIALES

Existen tres tipos diferentes, cada uno con sus características propias. La primera, de arriba a abajo, es la más débil de todas en cuanto a fuselaje y armamento, pero comienza desde el principio con la velocidad máxima, con el consiguiente ahorro de energía.

La segunda es el punto intermedio. Buena en armamento y con bastante velocidad. Es la mejor para los que empiezan a jugar. La tercera, y última es la más potente en cuestión de armamento, pero su escasa velocidad la convierte en la más vulnerable. Sólo para expertos.









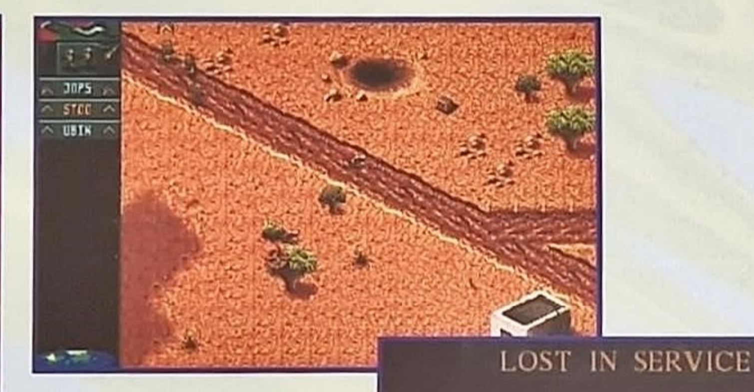


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: CANNON FODDER 2
- Tipo: ARCADE
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- 386/16 o superior
- VGA
- Sound Blaster, Adlib, Roland
- Ratón, Teclado, Joystick
- Disco duro mínimo: 3 Mb

ZONA DE GUERRA

Nuestro pequeño país está siendo asediado por el ejército de la nación vecina. Como comandantes de la tropa, debemos dirigir sus acciones para defender nuestro territorio.



Aunque la guerra no es un asunto para tomarse a broma, con Cannon Fodder es posible recrear una gran batalla en los entresijos de tu ordenador. En principio controlamos un pequeño ejército, con el que se forma un comando de ataque que se infiltra en las líneas enemigas. Si uno (o varios) de sus componentes pierde la vida en una incursión, será sustituido por alguno de los nuevos reclutas. El número de los mismos aumentará si las incursiones son fructíferas, ya que, si nuestras escuadras tienen éxito, acudirán en masa a apuntarse.

El manejo es muy sencillo. En pantalla aparece un cursor o punto de mira, según el botón del ratón que pulsemos. Con el izquierdo moveremos a los soldados hasta el

PROGRAMADORES

Así de guapos se han retratado los programadores del juego. Y es que, como siempre, Sensible Software suele sorprender con algún detalle como éste.



lugar que marque el cursor, y con el derecho disparamos a ese mismo lugar. Para utilizar otras armas, se mantiene pulsado el derecho, y se pulsa el izquierdo después.

DIVERSION A RAUDALES

Cannon Fodder 2 utiliza el mismo sistema de juego que el original, pero los programadores de Sensible Software han incluido nuevos vehículos y artefactos con los que destruir a los enemigos, además de añadir más peligros y trampas para intentar acabar con nuestras fuerzas en una dura batalla.

Los gráficos siguen la misma línea que otros productos de la compañía inglesa (Sensible Soccer, Wizkid, Cannon Fodder ...): pequeño tamaño de los "sprites", pero gran colorido. A pesar de su relativa sencillez, encierran un alto nivel de detalle, pudiendo observar gran variedad de movimientos y acciones en los diminutos personajes.

El apartado sonoro también ha sido cuidado acertadamente. Además de la nueva melodía de presentación (una canción perfectamente digitalizada), los efectos sonoros poseen una elevada calidad. El sonido de los disparos de las ametralladoras, las explosiones de granadas, o el lanzamiento de cohetes son perfectos y logran que el usuario se sumerja perfectamente en esta guerra computerizada.

Aunque al comienzo del juego se hace algo complicado el manejo (con un ratón no hay problemas), tras unas cuantas partidas, el alto nivel de diversión que proporciona invita a jugar más para conseguir superar esa fase que se resiste. Indicado para todos aquellos que buscan un arcade puro y duro, aunque a veces también hay que usar un poco el coco para distribuir las acciones entre los miembros del comando.

ANTONIO GREPPI





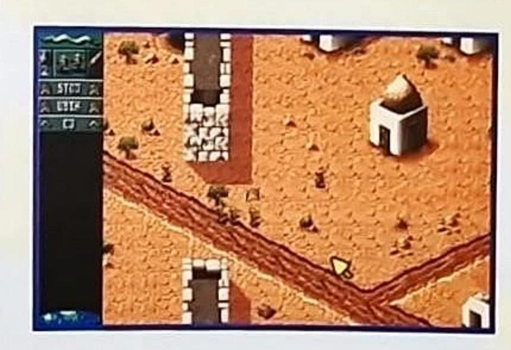


MAPAS

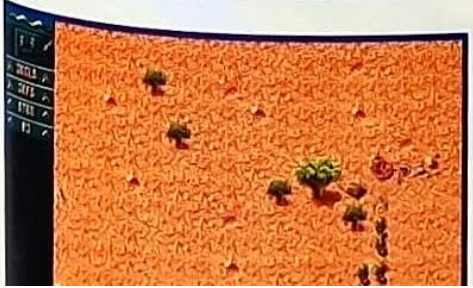
Pulsando la tecla M se accede al mapa general de cada fase, donde se indica la posición de los diferentes comandos, además de los edificios y demás objetivos a cumplir.



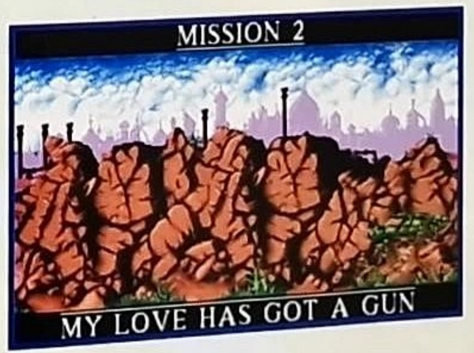














OK 87%

Dificultad :	89
Gráficos :	84
Sonido :	94
Originalidad:	79
Diversión:	93

OK PC CD-ROM

Este mes, nuestro CD-ROM viene cargadito de suculentas novedades. Juegos arcade, programas de plataforma, aventuras gráficas, simuladores, estrategia y todo lo que puedas desear lo encontrarás en el CD-ROM de este mes.

RETRIBUTION

386DX/33
4 Mb RAM
VGA 256 Colores
Joystick/Teclado
Ratón
SoundBlaster/Adlib/Roland
Espacio en CD-ROM: 62 Mb



El objetivo del juego va a ser desmantelar por completo las bases alienígenas que se han instalado en nuestro planeta con la falsa intención de ayudarnos. Para ello dispones de una aeronave fuertemente armada con la última tecnología terrestre. Antes de comenzar una misión deberás pasar por la sala de mando en donde se te informará de la situación a resolver. La dificultad irá aumentando, a medida que completes con éxito las órdenes que se te han impuesto. Con una pequeña dosis de estrategia, y una parte mucho mayor de arcade, Retribution nos ofrece una nueva dimensión en el mundo de los arcades, y aquí os ofrecemos nosotros una "demo", para que vayáis haciendo buen sabor de boca.

Teclas de cursor: Mueve la nave en todas direcciones. Espacio: Dispara el láser. 1 al 9: Selecciona la velocidad deseada. +: Aumenta la velocidad. -: Disminuye la velocidad. M: Muestra el mapa. TAB: Activa los misiles rastreadores. Enter: Para seleccionar las armas. T: Seleciona un enemigo en pantalla. C: Dispara un señuelo de misiles. ALT: Dispara cohetes y misiles.

LODE RUNNER



486 SX/25
4 Mb RAM
VGA 256 Colores
Joystick/Teclado
Tarjeta compatible Windows
Windows 3.1.
Espacio en CD-ROM: 1, 4 Mb

Asume el papel de un valiente ladrón e intérnate en las cavernas más tenebrosas del mundo. Miles de fantasmas te están esperando con el objetivo de que les sirvas de merienda. Tu única arma es un pequeño láser con el que puedes sepultar a tus perseguidores.

Teclas 8,4,6,2: Mueve al ladrón en todas las direcciones, 7 y 9 hace un boquete en el suelo, 1 y 2 sirve para recolectar y utilizar objetos, 3 coloca bombas si las has recogido.

WARCRAFT

386 DX/20
4 Mb RAM
VGA
Ratón/Teclado
Soporta tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 1,4 Mb





Esta demo incluye tres escenarios del juego Warcraft. En el primer nivel tendrás que construir seis "farms" (granjas), evitando que las tropas enemigas acaben con tus construcciones. En el segundo nivel, tienes que destruir la ciudad de tus enemigos.

El manejo del juego es muy simple y se puede utilizar el ratón o el teclado, aunque lo reco-

M DEL MES

mendable es manejar ambos. Señala con el cursor en tu cuartel general para producir trabajadores. Posteriormente señala en los trabajadores para recolectar oro y madera. Por útltimo utiliza algún obrero libre para producir "barracs" (cuarteles) para crear unidades militares.



DRAGON LORE

486DX/33
4 Mb de RAM
VGA
Ratón
Soporta tarjeta de sonido Espacio en CD-ROM: 138 Mb



Dragon Lore es una aventura que te traslada a un mundo fantástico donde tienes la misión de restablecer el orden destruyendo a las fuerzas del mal. Un mundo al más puro estilo de los juegos de rol, pero con todas las carácteristicas de una aventura.

El manejo de Dragon Lore es muy simple. Utiliza el cursor del ratón para buscar objetos por la pantalla. Para desplegar el inventario situa el cursor del ratón en la parte superior derecha de la pantalla y presionar el botón del ratón.

LITTLE BIG ADVENTURE



486DX2/66
SVGA Vesa Local Bus
8 Mb de RAM
Teclado
Sound Blaster
Espacio en CD-ROM: 11 Mb

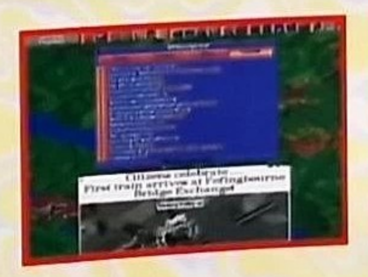
Little Big Adventure es un juego que utiliza la antigua técnica "filmation" ya utiliza por los clásicos del videojuego con excelntes resultados. Tu objetivo en la demo es escapar de la prisión política en la que has sido confinado por hablar de un estraño sueño.

Para jugar con LBA necesitas utilizar: las teclas del cursor para moverte y la tecla <Control> para cambiar el modo de acción. Al empezar la "demo" podrás ver las instrucciones del juego en la pantalla.

TRANSPORT TYCOON



386DX/25
4 Mb de RAM
Ratón
SVGA





Con el mejor estilo de las simulaciones de Microprose te ofrecemos esta "demo". En este juego tienes que crear un imperio ferroviario y dominar a tus oponentes. En el juego completo es posible controlar además aviones, camiones, autobuses y barcos.

Todo el juego se maneja con el ratón. Señala primero en el icono con forma de "vía" para crear tus estaciones de tren y luego traza poco a poco la vía que conecte tus estaciones. Crea un depósito de trenes que esté conectado a la vía y haz un click con el ratón sobre él. Compra una locomotora con vagones, traza una ruta y... ya habrás empezado a crear un nuevo imperio.



CYBERWAR

486DX/33
CD-ROM doble velocidad
Sound Blaster
VGA
Espacio en CD-ROM: 115 Mb



El loco Jobe (personaje de "El cortador de Cesped") ha creado una terrible ciudad virtual. Tu asumes el papel del Doctor Angelo y tienes el objetivo de destruirlo. En el juego hay pruebas de reflejos (arcade) y de inteligencia.

Utiliza las teclas del cursor para desplazarte por las habitaciones. Si quieres disparar utiliza las teclas <Barra espaciadora> y <Retroceso>, según el disparo que quieras efectuar. Para salir de la demo pulsa <Control-Esc>.

RISE OF THE ROBOTS

486DX/33
CD-ROM de doble velocidad
8 Mb de RAM SVGA
Soporta tarjeta de sonido
Joystick/Teclado
Espacio en CD-ROM: 8,6 Mb

Un gran ordenador controla toda una ciudad, por desgracia alguién introduce un virus en el sistema y el ordenador se vuelve loco. Los robots que cuidan al mainframe lo defenderán hasta la muerte y sólo un cyborg puede acabar con esta amenaza. ¿Te atreves? La demo te presenta un combate entre dos jugadores que deben ser controlados por jugadores humanos. Si instalas la demo en tu disco duro podrás cambiar la configuración del teclado y sonido a tu gusto con el programa SETUP.



POOL

386SX
570 Kb de memoria básica
VGA
Ratón
Espacio en CD-ROM: 550 Kb

Si quieres practicar el juego del billar americano no tienes más que utilizar esta estupenda demo. Para facilitarte las cosas, el programa calcula inmediatamente la trayectoria que seguirá la bola blanca en función de la fuerza y efectos seleccionados.

Dentro del juego, en el menú principal hay un manual que te enseña a jugar al billar. En la demo sólo está disponible la primera opción de juego.



NASCAR

486 o superior
4 Mb de RAM
VGA/SVGA
Soporta tarjeta de sonido
Teclado/Joystick
Espacio en CD-ROM: 4,8 Mb





Esta demo incluye uno de los circuitos de Nascar. Con-





duce tu coche a toda velocidad por este circuito en la sesión de pruebas. Ten cuidado con las curvas, ya que el coche tiende a derrapar enseguida.

Conducir este prototipo es sumamente fácil. Utiliza las teclas del cursor para acelerar/frenar y girar. Si quieres cambiar de vista pulsa la tecla <F10> y si quieres salir al menú principal pulsa <Esc>. El juego incorpora un archivo README.TXT con más información.

INTERNATIONAL TENNIS OPEN

386 o superior
VGA
1 Mb de RAM
Ratón/Josytick/Teclado
Sound Blaster
Espacio en CD-ROM: 7 Mb

International Tennis Open es un completo simulador de

tenis en el que puedes seleccionar todo tipo de opciones como: terreno, oponente, dobles, etc. La mayor novedad de ITO es que en España saldrá totalmente en castellano, incluidas las voces, que estarán dobladas por el famoso presentador deportivo Matias Prats (hijo).

Con sólo las teclas del cursor, para moverte, y la <Barra Espaciadora> para golpear la pelota, serás el amo de la pista.



SYSTEM SHOCK

500 Kb de memoria básica
4 Mb de RAM
Ratón/Teclado
Espacio en CD-ROM: 6,8 Mb

Una estación espacial ha dejado de transmitir sus mensajes a la base principal de la Tierra. Nadie sabe que está pasando, y tú eres el encargado de averiguarlo. A tu llegada a la base descubrirás con desagrado que toda una muchedumbre de zombies te está esperando.



En el directorio del juego encontrarás un archivo HELP.TXT que explica todas las teclas del juego. Al empezar la demo se te explica el contenido de la pantalla del programa. Para empezar a moverte pulsa una vez la <Barra Espaciadora>.

DREAMWEB

4 Mb de RAM
580 Kb de memoria básica libres
Tarjeta Sound Blaster instalada en interrupción 7
Ratón
Espacio en CD-ROM: 8,2 Mb

Unos terribles demonios tienen previsto apoderarse del mundo. Las fuerzas del bien saben que tú eres el único capaz de pararles los pies y te encomiendan esta difícil misión. Dreamweb es un juego sólo para adultos ya que contiene escenas que pueden dañar la sensibilidad del jugador.

Utiliza el ratón para buscar objetos en la pantalla. Si quieres hablar con los personajes pulsa dos veces sobre ellos. Cuando veas un objeto, aparecerá una pantalla de inventario en la que se te ofrecerán nuevas funciones, en función de cada objeto.

*DOOM 2

386DX/33 4 Mb de RAM
VGA Tarjeta de sonido
Espacio en CD-ROM: 11,3Mb



Doom 2 es la segunda parte de un juego que ha causado una gran sensación. Tu misión es destruir todo tipo viviente. Dispones de una gran selección de armas, a cada cual más cruel.

Esta demo no es jugable, una vez que la ejecutes pasarán unos segundos y después verás uno de los niveles más excitantes del juego. Siéntate y disfruta de esta super demo.

ARMORED FIST

386SX
4 Mb de RAM
VGA

Armored Fist es un simulador de tanques modernos que ha sido creado por los autores del popular comanche. La demostración que te ofrecemos corresponde a las excelentes secuencias que aparecen entre cada combate en función del resultado de cada misión.

Esta demo no es jugable. Una vez que empiece la demostración puedes pulsar <Esc> en cualquier momento para terminar con las secuencias del juego.



EDEN

Recomendable CD-ROM de doble velocidad y tarjeta de sonido. Demo no jugable.



Eden te transporta al Jurásico, donde el hombre ha conseguido dominar a las grandes masas de grasa que eran los ancestrales dinosaurios.

LEMMINGS 3

(Demo en disquete)

Elige una tribu y hazla llegar a casa. Los lemmings irán recolectando objetos, los cuales debes utilizar tú, de uno en uno. Pulsa con el botón derecho del ratón si quieres marcar un lemming y si tiene un objeto aparecerá en un icono, en la parte inferior de la pantalla, la acción que realizará.



THE HORDE-CD



■ NOMBRE: THE HORDE
■ COMPAÑIA: U.S. GOLD
■ DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Versión mejorada de la original que salió en disquetes. Aunque el juego es idéntico, mejorando eso sí los efectos sonoros, se ha incluido la novedad de 35 minutos de vídeo, con actores reales, y en algunos casos famosos, como es Kirk Cameron, conocido por la serie *Los problemas crecen*.
La banda sonora también ha pasado de ser tarjeta de sonido, a ser CD-Audio, con el consiguiente aumento de calidad.
Ahora va a ser mucho más divertido salvar las diferentes aldeas a golpe de espada, mientras disfrutamos de lo que casi es una pequeña película.
Los señores de U.S. Gold han sabido aprovechar perfectamente la capacidad del CD-ROM.





FIFA INTERNATIONAL SOCCER-CD



■ NOMBRE: FIFA INTERNATIONAL SOCCER-CD
■ COMPAÑIA: ELECTRONIC ARTS
■ DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Uno de los mejores juegos de fútbol para PC, va a ser distribuido ahora en CD-ROM, para deleite de todos aquellos que disfrutan con este tipo de juegos.
En la nueva versión se han introducido los comentarios de un famoso comentarista americano (Tony Gubba), que amenizarán en todo momento las acciones de cada uno de los dos equipos.
Mención aparte tienen las melodías, presentes en todo momento, que han sido realizadas en su totalidad en CD-Audio.
Si disfrutaste con la versión de disco, la de CD te va a sorprender aun más.
La única pega es que para poder disfrutar de todas las mejoras, es totalmente necesario disponer de 8 Mb de RAM, lo que limita el número de usuarios a muchos menos de la mitad.

90 OK PC



CASTLES II-CD



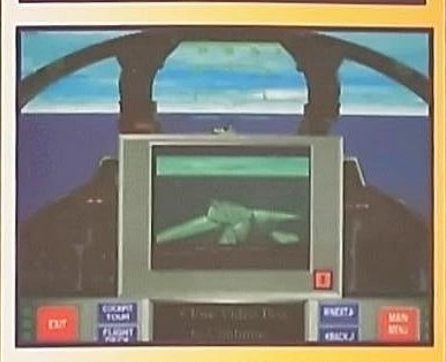
■ NOMBRE: CASTLES II-CD
■ COMPAÑIA: INTERPLAY
■ DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Castles, el juego que nos permitía convertirnos por breves momentos en arquitectos de la Edad Media, vuelve a la carga con esta segunda parte, que, aunque es muy parecida a su antecesora, reúne las suficientes características para convertirse en un programa asombroso.
Antes de comenzar el juego en sí, podremos ver, a pantalla completa, un documental acerca de las construcciones medievales, filmado y posteriormente digitalizado. El único problema es que al no haber sido traducido al castellano, solamente aquellos que tengan un nivel medio-alto en la lengua británica podrán conseguir pistas de esta filmación.
Castles II es una digna secuela en todos los aspectos.





FLEET DEFENDER GOLD



■ NOMBRE: FLEET DEFENDER GOLD
■ COMPAÑIA: MICROPROSE
■ DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Todos los aficionados a los simuladores de vuelo recordarán el Fleet Defender como uno de los mejores, publicados hasta el momento.

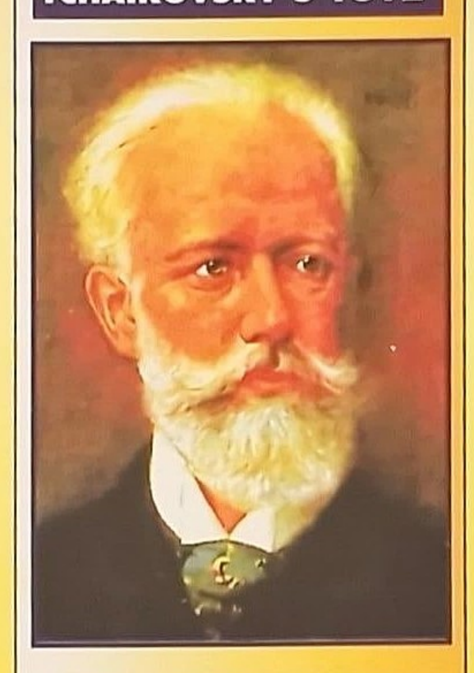


Ahora va a ser distribuida una versión ampliada del juego en formato CD-ROM. El programa en sí es el mismo, con las mismas opciones, teclas, y misiones, pero se han incluido además seis campañas novedosas, y una enciclopedia completísima sobre todos los aviones que podemos controlar en el juego, realizada con unas perfectas imágenes filmadas y digitalizadas.
Si quieres tener un fantástico simulador , con una biblia de la aviación, este es tu programa.



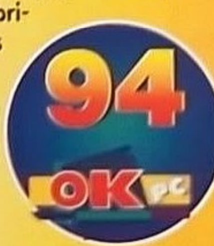


TCHAIKOVSKY'S 1812



■ NOMBRE: TCHAIKOVSKY'S 1812
■ COMPAÑIA: MINDSCAPE
■ DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Sólo necesitas un PC y un buen oído para la música clásica, y este programa en versión de CD-ROM ocupará uno de los lugares predilectos de tu videoteca. Tchaikovsky, uno de los compositores más famoso de todos los tiempos, va a invadir un hueco de la memoria de tu ordenador para deleitarte con sus melodías y composiciones más famosas, a la vez que te ofrece una amplia biografía .
A parte, y para los más pequeños de la casa, Tchaikovsky´s 1812 ofrece una serie de juegos muy simples, pero a la vez muy divertidos, que servirán para agudizar el sentido musical de los chavales.
Para los mayores de la casa, este juego también tiene un apartado. Si eres aficionado a la música clásica, este programa también te ofrece un curso de instrumentos musicales.
Tchaikovsky´s 1812 es un programa para toda la familia, sin límite de edad alguno, con el que te aficionarás a la música clásica en muy poco tiempo, a la vez que descubrirás a uno de los mayores genios musicales de todos los tiempos.

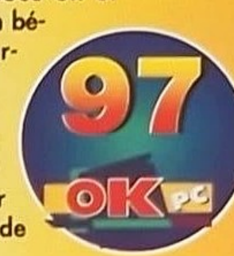


WILD BLUE YONDER



■ JUEGO: WILD BLUE YONDER
■ COMPAÑIA: SPECTRUM HOLOBYTE
■ DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

A todos aquellos que nos gusta, desde nuestra más tierna infancia, el mundo de la aviación, y todo lo referente a él, estamos de suerte, pues ha aparecido en soporte CD-ROM una auténtica enciclopedia ilustrada, que relata la historia del avión desde la Segunda Guerra Mundial, hasta lo que pueden ser los aviones del futuro.
Totalmente ilustrado con gráficos en SVGA, y con un despliegue sonoro nunca visto (incluye canciones de grupos famosos, como Scorpion), Wild Blue Yonder nos introduce en el mundo del avión bélico y todo su armamento.
A modo de aviso, hay que señalar que es necesario ejecutar el CD-ROM desde Windows.







- OK Tricks & Tracks: BLUE FORCE
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía:TSUNAMI
- Distribuidor: ERBE

BLUE FORCE

Jake Ryan es un joven policía que hoy cumple su primer día en el cuerpo. Su deber es proteger a los ciudadanos de la corrupción que anida en Jackson Beach, pero su mente sólo piensa en vengar el brutal asesinato de sus padres.

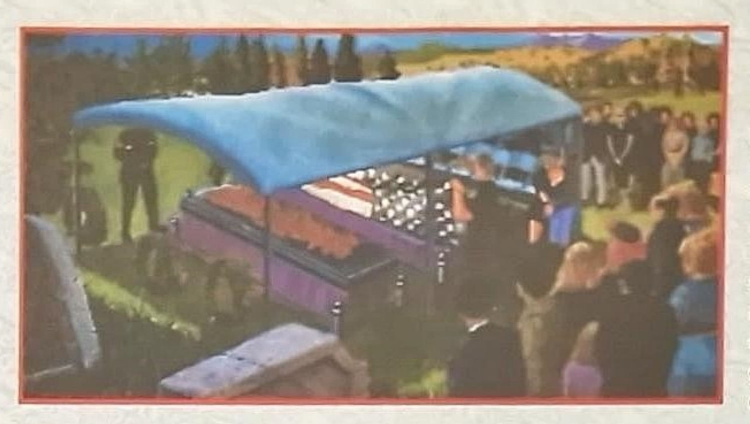




HISTORIA DE UNA VENGANZA

Tu primer día de misión: demuestra todas las posibilidades que hay en ti, y al mismo tiempo investiga el asesinato de tus padres. De momento pasa a la comisaría, y asiste a la reunión de todas las mañanas y serás presentado a los demás compañeros. Por otra parte, también serás asignado a otro agente para que os ayudéis mutuamente.

Antes de salir a la calle, recoge una ficha de misión que hay en el estante de madera, al lado de la ventanilla. Pilota tu moto por las calles de la ciudad. En esos momentos recibirás una llamada de servicio. Responde a través de la radio con el mensaje 10-4, que significa "mensaje recibido".





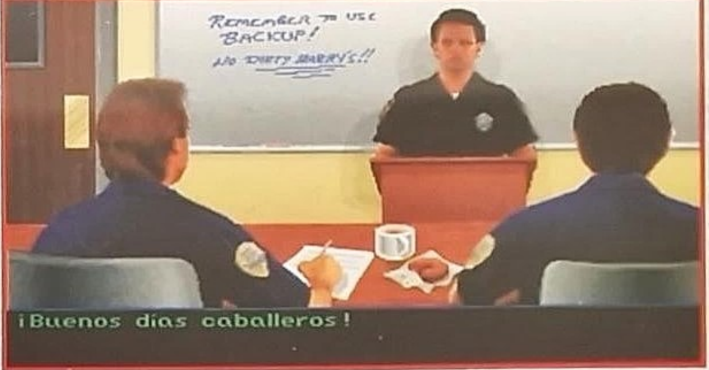
Ve a la Marina, y habla con la mujer que ha llamado a la policía. Al parecer una pareja está discutiendo en el interior de un yate, y el compañero de la madre ha pegado al hijo. En ese momento se oye el sonido de un disparo, así que decides pedir ayuda, utilizando el mensaje 10-35. Coge también la tarjeta *Miranda* que hay en el compartimiento de la derecha, junto al libro de multas.

MUCHA TENSION

Habla de nuevo con la mujer, y espera a tu compañero. Tienes que ir al yate *Future Wave*, y abre la portezuela de la cubierta para subir a la embarcación. Abre la puerta del yate, y prepara tu pistola. Pasarás a una habitación con una nueva pueta cerrada. Ábrela y tranquiliza tus nervios.







Ante ti, un tipo apunta con una pistola a una pobre mujer. Cualquier movimiento en falso, supone la muerte de la rehén, e incluso la tuya propia, así que habla largamente con el hombre amenazándole sobre la cárcel. Si tu compañero tira la pistola, tú no lo hagas y sigue hablando hasta que le "comas el coco" al delicuente. Ponle las esposas, y cachéale; coge la pistola de la cama, y habla con tu compañero.

Luego, pon rumbo a la cárcel, pero en la pantalla del yate hay un cajón de madera con un gancho dentro. Cógelo. En la cárcel, rellena la ficha de encarcelamiento y entrégasela al oficial de guardia. Regresa a la cárcel y entrega al policía de la ventanilla, la copia de la ficha, y las distintas pruebas que has encontrado en la detención: una navaja y la pistola. Sigue patrullando en la calle. En ese momento observarás una furgoneta bastante sospechosa.

NUEVAS DETENCIONES

Antes de bajar de la moto, pide ayuda (mensaje 10-35). Habla con los ocupantes del vehículo varias veces, hasta que digan algo que justifique esposarlos. Cachea a ambos, y busca en el coche alguna pista. Coge las balas del salpicadero, acciona la palanca trasera del asiento y coge el rifle de asalto. Habla con tu compañero, y dirígete de nuevo a la cárcel.

Haz como en el caso anterior, rellena la ficha de encarcelamiento, utilizando para ello tu placa de oficial, y en la comisaría entrega la copia de la ficha y todo lo que hayas encontrado en esta ocasión.

Ha sido un duro día para ser el primero. Retira la munición de tu arma, y limpia la pistola en la bandeja al lado de la habitación de reuniones. Cámbiate de uniforme, y conduce tu moto hasta casa. Allí, tu abuela Frannie (con la que vives) te convence para que invites a cenar a la mujer que salvaste esa mañana y a su hijo. Aceptas, y decides regalarle una serie de cromos para salvar, pero para ello tienes que regresar a la Marina.

Atraviesa el muelle, coge la nota del cartelón y entra en la tienda. Entrega la nota al Sr. Cale. A cambio, te dará los cromos y unos







abonos de alquiler de embarcaciones que te serán muy útiles. Ve a la oficina de protección de menores, regala los cromos al chico, y, luego, a casa a cenar.



Tu vida peligra, pero no has de tener miedo.

EMPIEZA LA INVESTIGACION

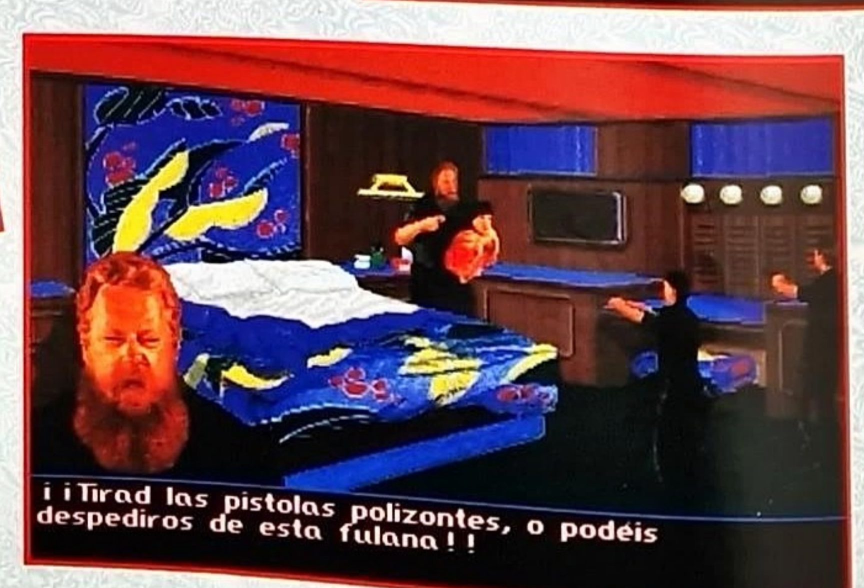
Es buena hora para dar un paseo por la playa. Suelta al perro y abre la verja. Habla con la mujer y juega con tu perro, tirándole el típico palito. Hazlo varias veces, hasta que el perro vuelva con un trozo de madera con una extraña inscripción. Habla con la chica, y regresará a casa.

En ese momento, recibes la visita de Lyle, el compañero de tu padre que sigue empeñado en resolver su asesinato. Muéstrale la madera de la playa. Lyle toma la decisión de buscar nuevas pistas.

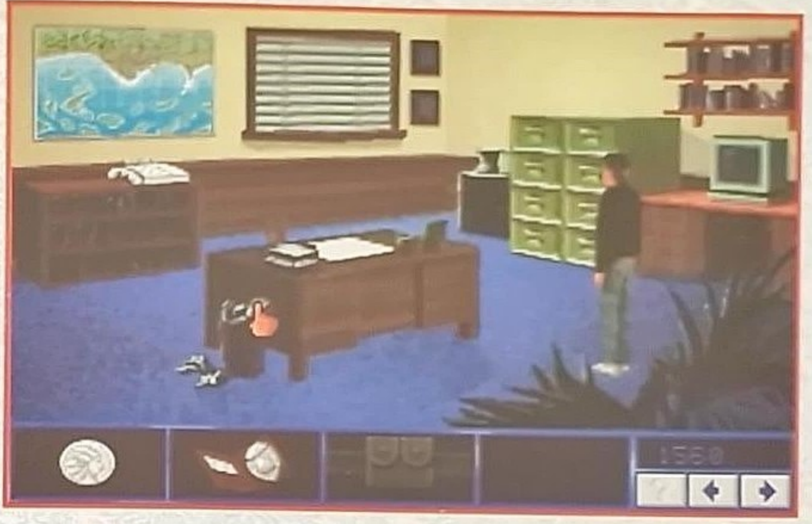
Entra en la habitación del ordenador, y mira atentamente la placa de policía de tu padre. Es el número 172. Así que abre la caja fuerte con la combinación 172, y guarda en tu bolsillo una moneda antigua que había en el interior de la caja.

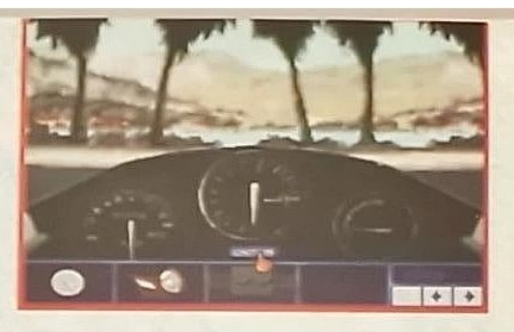
Enciende el ordenador, ya puedes disfrutar con las "demos" de Tsunami, pero lo que importa es que leas una carta en uno de los ficheros del



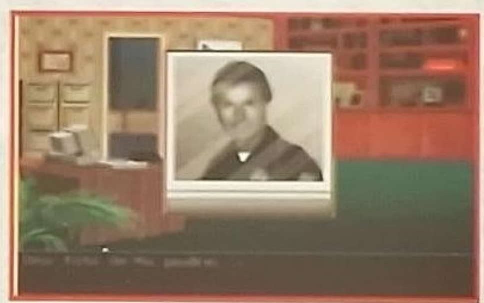


Ten cuidado: puedes hacer peligrar la vida del rehén, si haces un falso movimiento. Pero no temas, lo mejor es tener paciencia y "tantear" al delincuente.





Un buen policía sabe siempre dónde debe buscar: el ordenador, los archivos, la papelera... cualquier cosa puede proporcionarte una buena pista que te conduzca a la resolución del caso.



directorio raíz de C. Descubres que la palabra "JACKIE" es una especie de clave, así que úsala en el programa que pide el password. Una serie de planos y cuentas bancarias aparecen en la pantalla. Presientes que tal vez por esto asesinaron a tu padre, así que decides sacarlo por impresora. Apagas el ordenador, te despides de tu abuela, y a la cama a descansar.





LA CALLE PELIGROSA

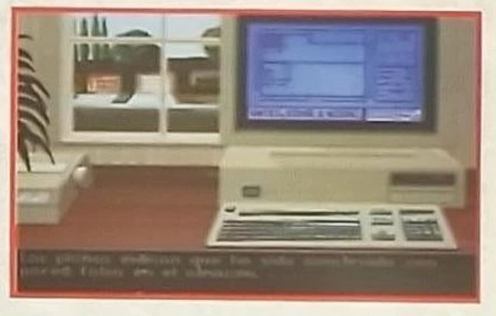
Ve a la oficina de Jamison & Ryan. Habla con Lyle, y entrégale los planos para mandarlos por fax a la policía. Recoge los planos y habla de nuevo con Lyle.

Entra en la comisaría donde tendrás malas noticias. Los detenidos de ayer han sido liberados por orden del fiscal de distrito. Recoge la nota del fiscal, y disponte a pasar una inspección de rutina. Al patrullar te llaman desde Bikini Hut. Un borracho se ha quedado atrapado en su coche y no puede salir, por lo que debes abrir el maletero del coche y coger un punzón. Rompe el cristal del coche, y saca al borracho de su interior. Cachéale y dile a tu compañero que lo encierre.

La clave es conservar la serenidad.

Al patrullar de nuevo, sufres un accidente. Un coche casi te mata. Pasas algunas semanas en el hospital, y de nuevo en casa, donde "disfrutas" de unas pequeñas vacaciones, aunque mañana regresas al trabajo. Viene Lyle de visita: al parecer la documentación que entregaste está moviendo hilos en los archivos de las oficinas. Te pedirá que vayas a su oficina, y te entrega un pequeño calendario.

En la oficina, habla con Lyle, cuando salga unos momentos de su habitación, busca en la carpeta de la mesa hasta que encuentres un



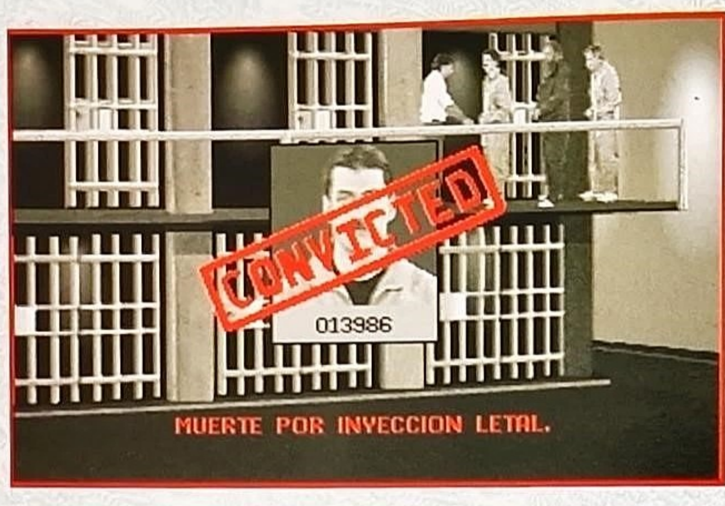


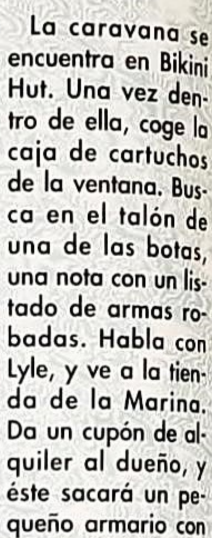


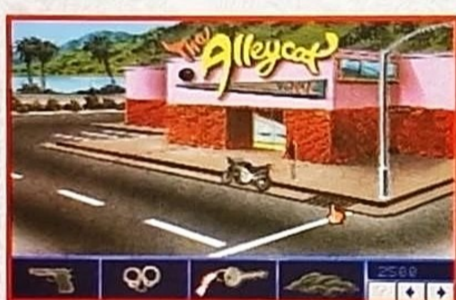
microfilm. Conecta la máquina para ver el contenido del mismo. Despídete de Lyle, y regresa a la comisaría.

LOS SOSPECHOSOS

Habla con el oficial de guardia, y enséñale la ficha de Cobb para conseguir una foto de este personaje. Entra en el bar de Tony, y habla con el camarero enseñándole la foto. No conseguirás gran cosa, pero si muestras tu placa de policía y la foto a una clienta, te dará la pista de un tal "Comadreja", que está metido de lleno en asuntos de tráfico de armas. Trabaja en la bolera de Alley Cat, así que, una vez en el local, enseña la placa al dependiente y el papel con la palabra "Comadreja". Cuando éste salga, muéstrale la placa y los planos para que "cante" todo. Lyle le conducirá a la cárcel, mientras que tú le pides la llave de la caravana al dependiente.




La caravana se encuentra en Bikini Hut. Una vez dentro de ella, coge la caja de cartuchos de la ventana. Busca en el talón de una de las botas, una nota con un listado de armas robadas. Habla con Lyle, y ve a la tienda de la Marina. Da un cupón de alquiler al dueño, y éste sacará un pequeño armario con muchas llaves de embarcaciones. Coge la que indica "RENT", y entrega la moneda antigua al dueño. Mientras está buscando su valor en un catálogo, coges rápidamente la llave F.W. Abres con dicha llave el yate *Future Wave*, y en el florero de la habitación permanece oculta otra llave.

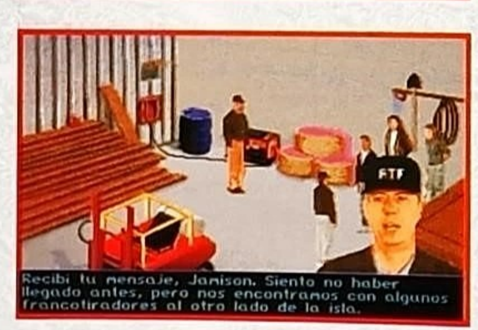


Debes ser más astuto que tus enemigos.

PASEO A LAS ISLAS

Coge la red del embarcadero, y pilota el bote hasta una de las islas. Cuando llegues a la playa, abre el cofre y encontrarás un trapo y una botella de gasolina. Sigue el sendero hasta que encuentres una verja custodiada por un perro. Tira la red al perro y abre la verja y la puerta del almacén con la llave que encontraste en el *Future Wave*.

Enciende la luz en el cuadro de mandos, y abre los compartimientos del cua-

















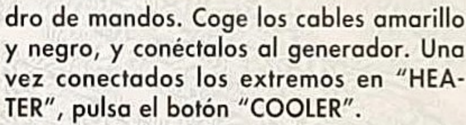












dro de mandos. Coge los cables amarillo y negro, y conéctalos al generador. Una vez conectados los extremos en "HEATER", pulsa el botón "COOLER".

Una pared secreta se abre, y en su interior encuentras muchas armas automáticas. ¡Premio! Has dado con el escondite de las armas robadas. Coge una como prueba, y márchate. Pero es muy importante, que lo dejes todo tal como estaba. Aumentará tu puntuación si lo consigues. La red del perro, la debes quitar con el gancho, y debes cerrar todo bajo llave. Regresa al puerto y devuelve las llaves del bote de alquiler.



Si eres inteligente, lograrás resolver el caso.

ATANDO CABOS

Entrega el arma a Lyle en su oficina, y regresa de nuevo al puerto. Entrega un nuevo cupón para alquilar un bote, y pon rumbo al almacén. Esta vez el *Future Wave* permanece embarcado en la bahía. Quédate a su lado, y coge el destornillador en la parte trasera del bote. Fuerza el armarito del *Future Wave* con el destornillador y coge la bengala. Al intentar abrir la puerta, Greene, el dueño del yate, os amenazará como la otra vez.

Sube a la parte de arriba y tira por el respiradero el trapo, la botella de gasolina y la bengala. Se producirá un intenso humo que obligará a Greene salir. Pero va fuertemente armado, sólo una larga conversación con él podrá salvaros. Ponle las esposas, y cachéale.

Debes dirigirte al almacén, pero en el camino te encontrarás con un formidable francotirador. Con tu pistola no conseguirás nada, así que utiliza la granada de Greene. En el cuerpo destrozado del asesino, puedes recoger un silbato de infrasonidos, para que el perro se vaya tranquilamente a su caseta.

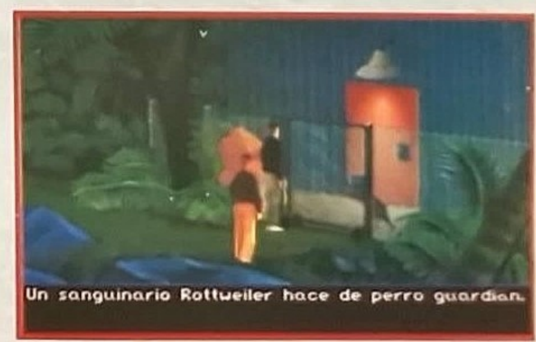
Junto con Lyle entras en el almacén. No enciendas las luces, sino que pulsa "COOLER" en su punto medio, se cerrará la puerta secreta. A continuación, habla con Lyle. Preparados para todo: descubrirás a los ladrones y al asesino de tus padres. Habla con ellos, no pegues un solo tiro, y átalos con el cable amarillo. En ese momento aparece la policía especial.

Caso cerrado.

ANGEL FCO. JIMENEZ



Omnubilado por la excitación de tu nuevo trabajo, olvidaste una de las reglas básicas en el manejo de armas de fuego ¡Comprueba SIEMPRE que tu arma está descargada antes de limpiarla!



- OK Tricks & Tracks: ULTIMA VIII
- Tipo: AVENTURA-ROL
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT

Ultima VIII


Puente que conduce al problema de palancas (rumbo a casa de Mythrán)

Tras ser derrotado en la Isla de la Serpiente, el Guardián, vengativo, dejó caer al Avatar en el planeta olvidado de Pagán. He aquí las acciones que será necesario llevar a cabo para que nuestro héroe pueda escapar de su destierro.

Recién llegados a Pagán conoceremos al pescador llamado Devón. La conversación con él nos revelará los primeros datos. Tras recoger un par de objetos útiles (un saco de dormir y un cuchillo que está en un barril al oeste) nos dirigiremos al muelle para ver que está pasando en él. (En Ultima VIII el norte está hacia la esquina superior derecha de la pantalla, así que el oeste será la esquina superior izquierda, el sur la esquina inferior derecha y el este la esquina inferior izquierda).

En el muelle asistiremos a la ejecución de un hombre llamado Torán y nos percataremos de que Mordea, la monarca o Tempest de Tenebrae es una tirana sanguinaria.

Iremos ahora al norte, hacia Tenebrae. Para familiarizarnos con el entorno hablaremos con los habitantes. En particular es interesante ver a Shaana la verdugo, Orlok el tabernero, Jenna la camarera, Kilandra la pescadora, Darión el capitán de la guardia, la viuda de Torán, a la que le podemos vender joyas para conseguir dinero y Korick el herrero.

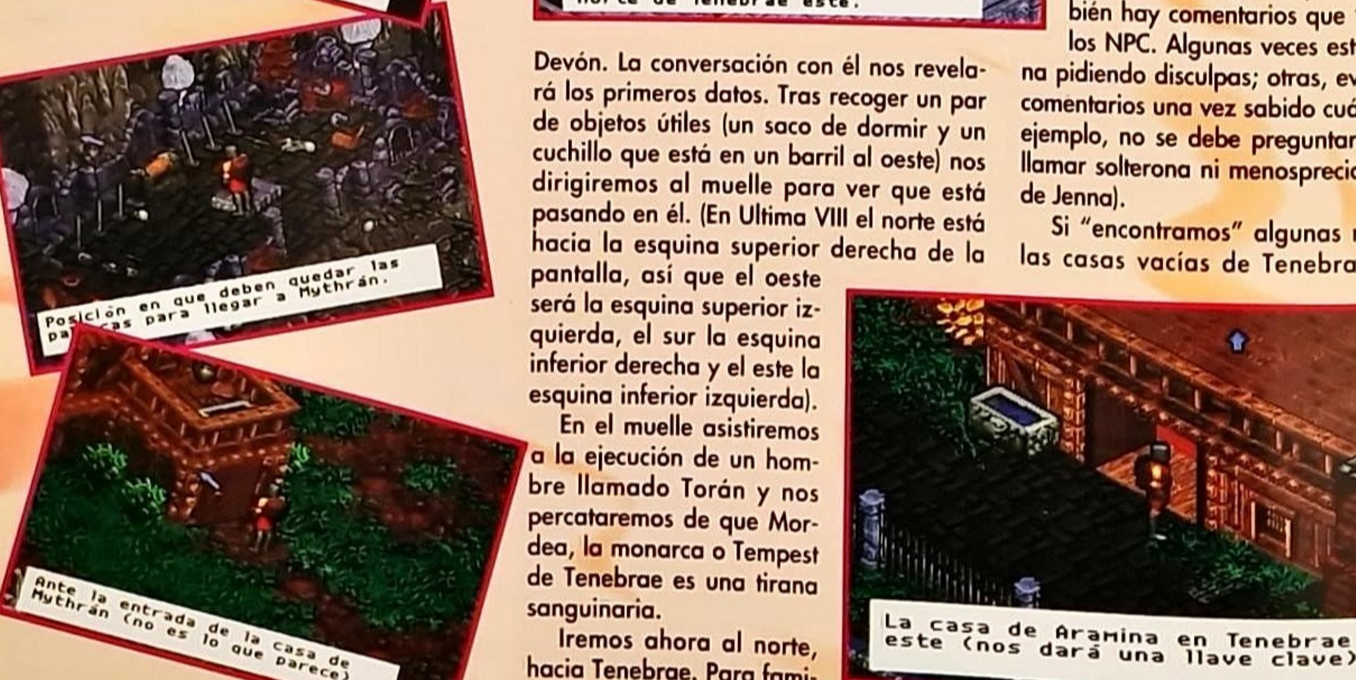
Si escuchamos la historia de fantasmas de Orlok podemos acometer uno de los argumentos secundarios y hacernos de una armadura mágica. Para ello hay que hablar (en este orden y siempre sobre el tema de los fantasmas) con Orlok, Jenna, Darión, los dos campesinos de la meseta (primero ella y luego él), Kilandra y al final buscar la tumba de la hija de Kilandra en el cementerio. La armadura no la podremos obtener hasta que no dispongamos del foco teúrgico de servidor aéreo.

Es conveniente agotar las opciones de conversación de los personajes. Hay opciones que hacen desaparecer otras, por lo que habrá que hablar más de una vez con algunos personajes. También hay comentarios que "enfadan" a los NPC. Algunas veces esto se soluciona pidiendo disculpas; otras, evitando estos comentarios una vez sabido cuáles son. (Por ejemplo, no se debe preguntar la edad, ni llamar solterona ni menospreciar la espada de Jenna).

Si "encontramos" algunas monedas en las casas vacías de Tenebrae podemos

El secreto oculto en las mazmorras: Devón es el verdadero Tempest. Mordea es una usurpadora.


Recuperada la daga, Vividos hará la ceremonia en el cementerio, al norte de Tenebrae este.


Posición en que deben quedar las palancas para llegar a Mythrán.

Ante la entrada de la casa de Mythrán (no es lo que parece)

La casa de Aramina en Tenebrae este (nos dará una llave clave)

DESTERRADO EN PAGAN

La ceremonia asociada a la muerte de un Nigromante (cementerio)

reunir lo suficiente para comprarle a Korick unos guardabrazos y unas perneras (sus armaduras son mucho mejores que las que encontraremos dispersas por ahí, con excepción de las mágicas).

Luego podemos entrar al palacio y hablar con la Tempest, Salkind y la sirvienta Aramina, que nos citará para la hora del Alba en su casa. Y, lo más importante, subiremos al techo y activaremos el Telepuerto que está en el centro cuando pasemos cerca de él (más tarde descubriremos su valor). En un cesto situado dentro de un barril en la torre sudeste hay un útil llavero que nos evitará tener que probar las llaves de una en una en cada puerta. (Para colocar una llave en el llavero se hace doble "clic" sobre ella y "clic" sencillo sobre el llavero).

Devón o Shaana nos aconsejarán visitar a Bentic el bibliotecario, así que iremos a verlo. La biblioteca está en la parte norte de Tenebrae este. Cuando le digamos a Bentic que deseamos abandonar Pagán nos recomendará visitar al mago Mythrán y nos dirá cómo llegar a su casa. (Shaana también nos hablará de Mythrán. Más tarde descubriremos que es su discípula).

LA AYUDA DE MYTHRAN

Desde el norte del palacio se sale a la Meseta. Al norte de ella hay una cueva que tiene un lago interior. Habrá que atravesar ese lago saltando de piedra en piedra. (Casi siempre hay que retroceder en una piedra para no pasarnos al saltar a la siguiente). Del otro lado del lago y hacia el sur llegaremos a una zona que tiene en el centro una palanca rota. Al oeste hay un puente colgante. Para arreglar la palanca atravesaremos el puente y hallaremos varias palancas más. Hay que mover todas las que no tienen huesos delante (las tres de la izquierda deben quedar hacia abajo y las tres de la derecha hacia arriba). Ya podemos regresar por el puente y mover la ya arreglada palanca, que nos abrirá una puerta y nos permitirá seguir camino hacia el sur.



En casa de Mythrán encontraremos algunos objetos útiles.

Llegaremos a la casa de Mythrán, evitaremos las bolas con pinchos y los rayos que nos dificultan la llegada (si se pasa corriendo y sin vacilar se llega enseguida) y conoceremos al mago. Después de convencerlo de la seriedad de nuestras intenciones de abandonar Pagán, se decidirá a ayudarnos. Nos recomendará que hablemos con los Nigromantes en el cementerio y nos regalará un teletransportador del que jamás deberemos desprendernos y que nos permitirá desplazarnos a los telepuertos dispersos por todo Pagán (entre ellos el del palacio) siempre y cuando los hayamos activado antes pasando cerca de ellos en particular, hay uno en la planta alta de la casa de Mythrán, ¡que debemos activar cuanto antes!. Podemos aprovechar para adquirir el hechizo de abrir puertas mágicas, que nos será de utilidad en un par de ocasiones.

También hallaremos en casa de Myhtrán algún dinero y un arma mágica: el diente de Korghin, que nos ayudará a sobrevivir en las catacumbas. (Esta casa es un buen lugar para dejar objetos, entre ellos el dinero, que sólo necesitaremos aquí, y no tener problemas de exceso de equipaje). Si hemos activado el telepuerto de Tenebrae podemos usar el teletransportador para no repetir el camino a través de la meseta.

La magia de Mythrán revelará una puerta en las mazmorras del palacio de Tenebrae. Aquí están las pruebas que salvarán a Devón.



La magia de Mythrán ha revelado una puerta en las mazmorras del palacio de Tenebrae. Este libro contiene las pruebas que salvarán a Devón.


Una frase dicha a tiempo puede salvar las vidas del Avatar y Devón y desenmascarar a Mordea.


Al norte del cementerio, el hechizo de abrir muros conducirá al Avatar a su encuentro con los Nigromantes.

LA DAGA ROBADA

Al norte de la zona este de Tenebrae se encuentra el camino del cementerio. En el panteón situado en el centro conoceremos a Vívidos, que nos hará saber, cuando le comuniquemos nuestro interés en sus artes, que los Nigromantes no pueden en estos momentos llevar a cabo sus ritos a causa de que Mordea se apoderó de su daga ceremonial. Nos brindaremos para recuperarla, pero necesitaremos de la ayuda de Aramina, la sirvienta de Mordea.

Esperaremos a la hora indicada por Aramina (el Alba) para ir a su casa (situada en Tenebrae este, cerca de una fuente rodeada de estatuas de dragones). Podemos coger un reloj en palacio para orientarnos. Los libros de incidencias de guardia de las torres nos explicarán la sucesión de las horas (Alba, Matutino, Mediodía, Atardecer, Anochecer y Vísperas). Si queremos que Aramina llegue a su casa podemos dormir para esperarla, pero no cerca de su puerta, sino en un lugar distante, ¡cosas de Ultima VIII!.

Aramina, si insistimos en que no le pasará nada, nos dará la llave de un cofre situado en la habitación de Mordea. La forma más fácil de recuperar la daga es esperar a un momento en que Mordea no esté en su cuarto. (La llave de la habitación está oculta bajo un cojín en una mesa situada a la izquierda, en la sala del trono).

Recuperada la daga se la llevaremos a Vívidos, participaremos de la sangrienta ceremonia de sucesión de los Nigromantes y nos convertiremos en aprendices. Vívidos nos dará un primer encargo: buscar dos ingredientes mágicos, a saber, la capucha de verdugo y unas ramitas.

La capucha de verdugo está en la zona oeste de Tenebrae, en una hondonada (más al sur, en esta zona, hay una casa cuyo piso cede al entrar y que nos permitirá buscar la espada mágica llamada Asesina). Pero cuando intentemos ir al oeste a buscar las ramitas, un guardia nos detendrá y nos informará que Bentic fue ejecutado y que Devón está en prisión.

EL SECRETO DE MORDEA

No se puede abandonar a un amigo en desgracia, así que aplazaremos nuestro curso de nigromancia e iremos a visitar a Devón en el sótano del palacio y aceptaremos ayudarlo.

Salkind, en su casa de Tenebrae este, nos dirá que Bentic fue ejecutado por llevar a cabo "investigaciones prohibidas". Salkind se merece que le robemos su dinero, así que buscaremos dos llaves en su casa (debajo de una toalla y de una escupidera) y nos haremos de 200 monedas. Además leeremos un libro que nos informará que el diario de Bentic está oculto en la sala de evidencias.

Es hora de descubrir las famosas pruebas que acabaron con la vida de Bentic. En las mazmorras puede verse un libro encerrado entre rejas en una habitación que, al parecer, no tiene entrada. El pergamino de Mythrán revelará que sí la tiene, así que entraremos para leer el libro. Resulta que Devón es el hermano mayor de Mordea y, por tanto, el verdadero Tempest. Pero no iremos muy lejos con el secreto, pues los guardias nos detendrán.

Ahora estamos en peligro de ser ejecutados en el muelle junto con Devón. Para impedirlo diremos que Devón es el Tempest y que tenemos pruebas de ello. Salkind cometerá una indiscreción, los guardias se revelarán y, en un duelo de Tempests, Devón acabará con Mordea y se convertirá en el nuevo monarca.



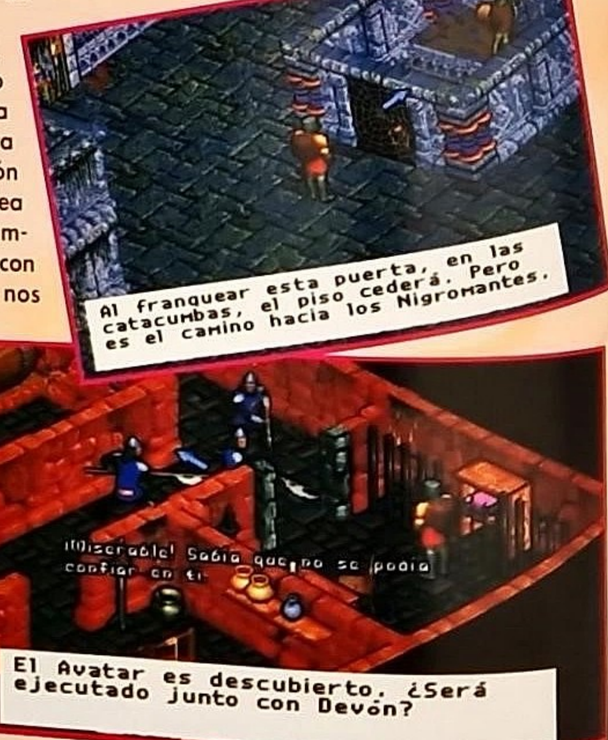
Mordea y Devón emprenderán un duelo que sólo terminará con la muerte de uno de ellos.

EL APRENDIZ DE NIGROMANCIA

Ahora podemos reanudar lo que habíamos interrumpido. En Tenebrae oeste, al norte, hay una casa quemada llena de fantasmas y zombies. Junto a ella están las ramitas en cuestión. Le llevaremos los reactivos a Vívidos, nos dará la Llave del Aprendiz (un bastón) y nos indicará que debemos visitar las catacumbas para aprender de los antiguos Nigromantes.

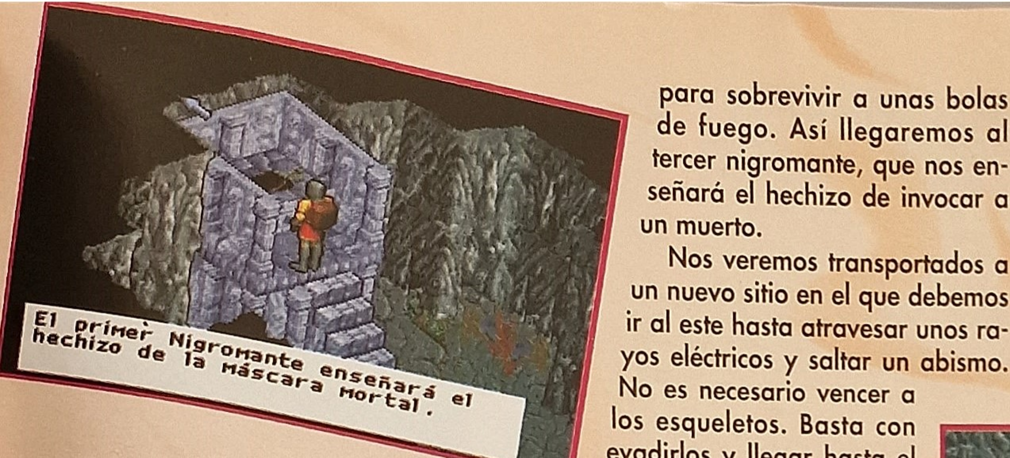
Para ello debemos recoger un saco y varios reactivos de nigromancia en la biblioteca situada en la planta alta y leer un libro que nos enseñará los dos primeros hechizos: el de abrir la tierra (ya podemos preparar uno) y el de hablar con los muertos (de éste último necesitaremos seis en total).

Nos dirigiremos ahora al norte del cementerio hasta llegar a una verja, cuya entrada está custodiada por un fantasma que debemos



Al franquear esta puerta, en las catacumbas, el piso cederá. Pero es el camino hacia los Nigromantes.

El Avatar es descubierto. ¿Será ejecutado junto con Devón?


El primer Nigromante enseñará el hechizo de la Máscara Mortal.

evadir. Dentro hay un edificio al que se entra por el oeste. En la pared norte, al final de un corredor bordeado de columnas, usaremos el hechizo de abrir la tierra y entraremos a las catacumbas.

Ahora debemos dirigirnos al nordeste y buscar un pequeño edificio que no tiene techo. En su interior puede verse un zombie. Nada más entrar, el suelo cederá y caeremos, pero ese es el camino que conduce a los antiguos Nigromantes.

El primero de ellos está en esa misma zona, hacia el noroeste, y no es muy difícil de encontrar. Usaremos el hechizo de hablar con los muertos y él, a su vez, nos enseñará el de máscara mortal.

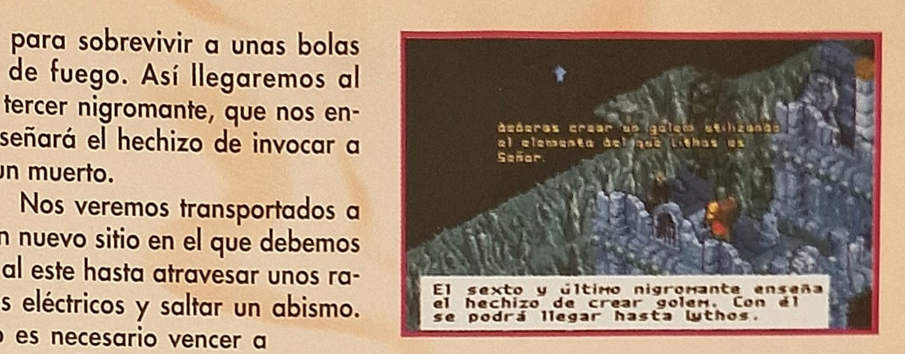
Ahora ha quedado abierto un pasaje del nordeste que antes estaba bloqueado por estalagmitas. Nos dirigiremos al noroeste y usaremos nuestro flamante hechizo de máscara mortal para que los demonios no nos ataquen. Llegaremos al segundo nigromante, que nos enseñará el hechizo de piel pétrea.

Seguiremos hacia el norte y luego al oeste y usaremos el hechizo de piel pétrea para sobrevivir a unas bolas de fuego. Así llegaremos al tercer nigromante, que nos enseñará el hechizo de invocar a un muerto.

Nos veremos transportados a un nuevo sitio en el que debemos ir al este hasta atravesar unos rayos eléctricos y saltar un abismo. No es necesario vencer a los esqueletos. Basta con evadirlos y llegar hasta el cuarto nigromante, que nos enseñará el hechizo de conceder la paz, uno de los más útiles, pues permite liquidar a esqueletos y fantasmas.

De nuevo nos veremos teletransportados e iremos al norte. En el centro de una zona con hierba hay una tienda con un trono. Al intentar entrar en ella seremos teletransportados de nuevo. (Hay que correr antes de que nos arrincone un kith en el lugar en que aparecemos). Hacia el sur hay una armadura mágica en un lugar con escaleras. Luego se va al oeste bordeando la lava y, tras pasar una zona en que nos dispararán muchas bolas ígneas (piel pétrea puede ayudar), bordearemos un abismo al final del cual se ve una cima aislada. Hay que saltar a ella para un nuevo teletransporte.

El quinto nigromante nos enseñará el hechizo de resistir a la muerte. Al noroeste del lugar al que seremos transportados podemos utilizar este hechizo para atravesar una zona de rayos. Luego hay que ir al oeste, norte, este y norte y llegaremos a un edificio, en cuyo interior está el sexto y último nigromante, que nos enseñará el hechizo de crear un golem de piedra. A la derecha de este edificio hay una salida. Para franquearla habrá que "conceder la paz" a un fantasma. Y de nuevo estaremos en las catacumbas.


El sexto y último nigromante enseña el hechizo de crear golem. Con él se podrá llegar hasta Lythos.


El cuarto nigromante enseñará el hechizo de conceder paz (uno de los más útiles).


El quinto nigromante enseña el hechizo de resistir a la muerte. Sólo queda un nigromante por hallar.

EL REY DEL MONTE

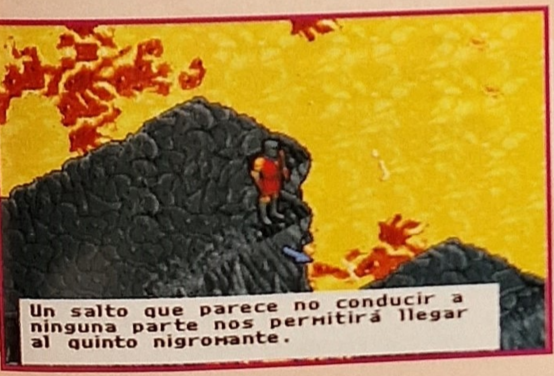
Ahora hay que localizar al Lithos, el Titán de Tierra. Primero hay que dirigirse al sur bordeando la pared y evitar los pequeños agujeros del suelo, pues en ellos el piso cede. Saldremos por una puerta situada al este. Ahora debemos dirigirnos bien al suroeste, hasta que encontremos una zona con una verja que se debe bajar con un interruptor. Por la salida sur llegaremos a una zona abierta con tres puertas situadas al norte (acudiremos aquí varias veces). Hemos entrado a ella por la puerta que está más al norte. Deberemos salir por la central para llegar al salón del Rey del Monte.

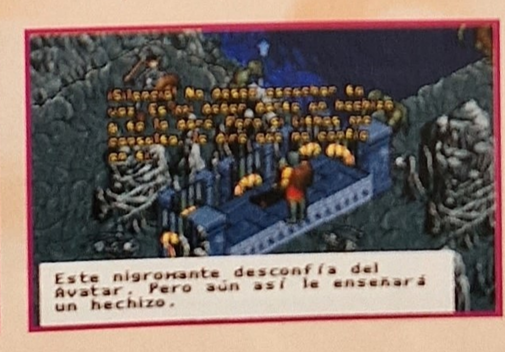
Pero esta puerta sólo la puede abrir un golem de piedra, que deberemos crear en la zona con piso de tierra. Una vez franqueada la puerta, nos dirigiremos al norte, saltaremos un abismo y saltaremos un muro bajo para entrar a una zona con piso cuadriculado que está situada al oeste. Allí hay que mover una palanca que está junto a un trono para crear un puente al oeste de la entrada.

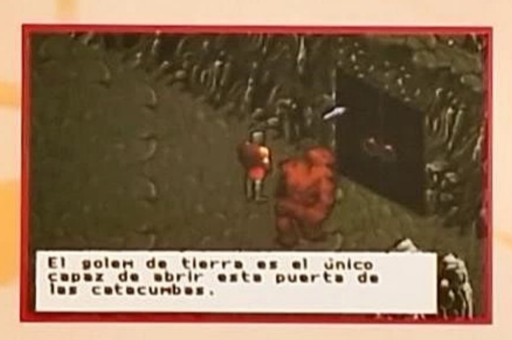
Pasado el puente hay unas plataformas que aparecen y desaparecen. Las saltaremos. (Esta es, evidentemente, una parte del juego en que hay que salvar con cierta frecuencia). Al norte, bordeando un golem (por suerte son len-



Cada nigromante enseñará un nuevo hechizo al Avatar.

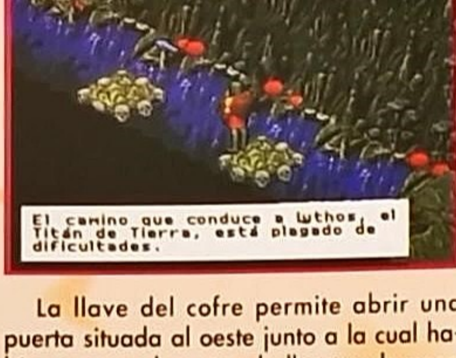

Un salto que parece no conducir a ninguna parte nos permitirá llegar al quinto nigromante.


Este nigromante desconfía del Avatar. Pero aún así le enseñará un hechizo.


El golem de tierra es el único capaz de abrir esta puerta de las catacumbas.

tos) hay otro conjunto de plataformas. Y llegamos al fin a una zona llena de hongos y de campos de fuerza invisibles situados entre cada par de rocas y que toman un color azul cuando intentamos pasar. En el extremo norte de esta zona hay un cofre con una llave y una gema de protección. Con esta gema los campos de fuerza no nos harán daño cuando regresemos.


El peregrinaje. Una de estas palancas nos dará acceso al cofre. En él está la llave de la puerta del norte. Los candelabros sobran.


El camino que conduce a Lythos, el Titán de Tierra, está plagado de dificultades.

La llave del cofre permite abrir una puerta situada al oeste junto a la cual habíamos pasado antes de llegar a la zona de los campos de fuerza. Hacia el suroeste hay una laguna que se puede bordear o atravesar saltando de piedra en piedra.

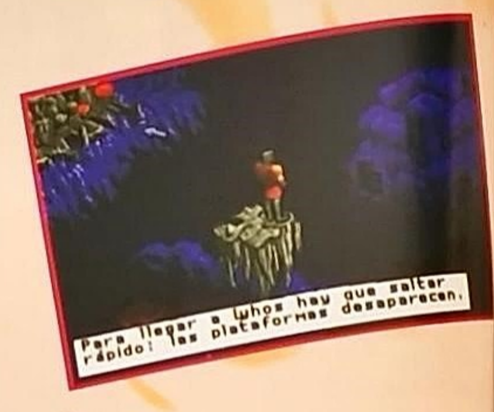
Ahora hay que seguir al norte. Por este pasadizo hay dos desvíos bastante ocultos hacia el oeste. En el primero hay un cofre con pociones; bajo una de ellas hay una llave. En el segundo, tras saltar el agua, abriremos una puerta con esa llave.

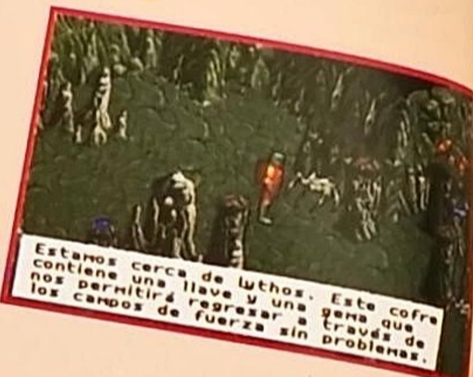
Seguiremos hacia el oeste hasta encontrar unas plataformas que se mueven. Se debe saltar a la primera, en ángulo a la segunda y de ahí al otro extremo (obviando la tercera). Al norte está el Salón del Rey del Monte, pero antes podemos ir al sur a activar un telepuerto que luego usaremos con frecuencia.

Lithos nos pedirá que enterremos a Lothián, la recién fallecida nigromante. Con la gema de Mythrán podemos regresar a Tenebrae y de ahí al cementerio (en estos momentos, si lo hemos hecho todo bien, debemos tener tres destinos disponibles: Tenebrae, la Meseta y el Salón del Rey del Monte).


El salón de Lythos, el Rey del Monte. El Titán de Tierra nos habla.

Hay que decirle a Vívidos que Lithos nos ordenó enterrar a Lothián, cuyo cadáver es-


Para llegar a Lythos hay que saltar rápido: las plataformas desaparecen.


Estamos cerca de Lythos. Este cofre contiene una llave y una gema que nos permitirá regresar a través de los campos de fuerza sin problemas.

pera en el extremo nordeste del cementerio (enterrarla es hacer doble clic con el ratón sobre ella). Luego regresaremos a Vívidos, que nos entregará la Llave del Descendiente (otro bastón) y nos indicará que debemos hacer un peregrinaje. Pero antes resulta conveniente recoger un escudo con tres partes que representan al amor, el odio y la apatía que está colgado de la pared oeste del piso superior de la casa de Mythrán (parece un poco absurdo ahora, pero hay un libro por ahí que describe ese escudo como parte del proceso de pedir audiencia a los antiguos dioses).

LOS ANTIGUOS DIOSES

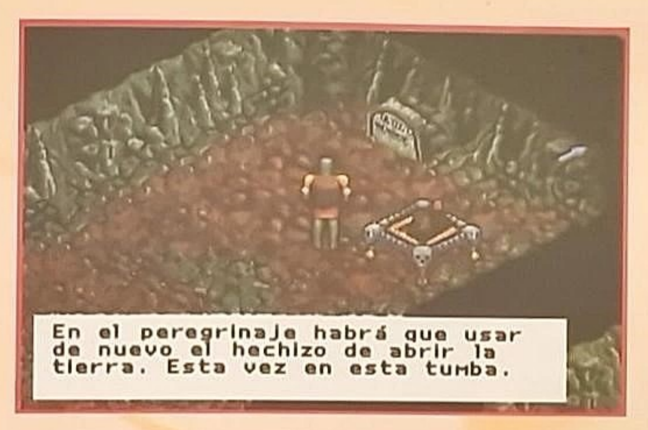
De nuevo entraremos a las catacumbas por medio del hechizo de abrir la tierra e iremos hacia el nordeste. Hay un edificio con una placa que quizás hayamos visto antes y al cual no pudimos entrar. En esta ocasión la Llave del Descendiente nos permitirá abrir la puerta. Entraremos y llegaremos hasta unas puertas dobles con un barril a su izquierda.

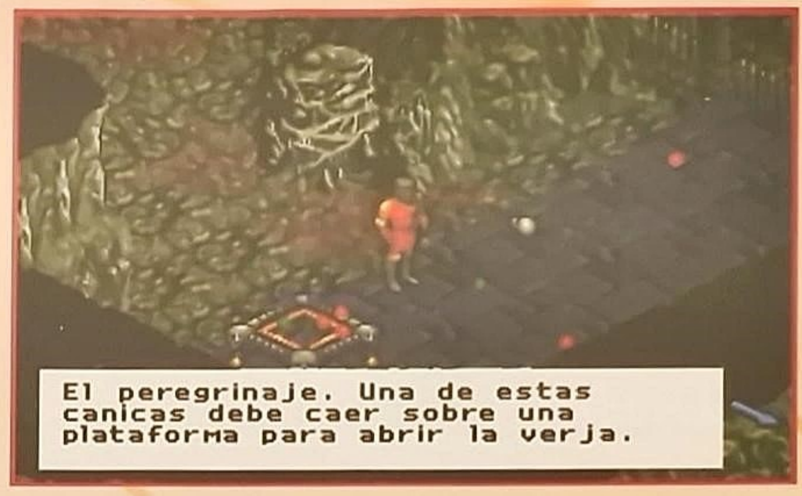
Ahora daremos una vuelta por el noroeste (hay bolas con pinchos) hasta llegar a un cofre rodeado por verjas (por el camino hay varias puertas que, de momento, no podremos abrir).

Lo primero es alejar los candelabros de la plataforma. Una de las palancas hará bajar las verjas y hallaremos una llave dentro del cofre. Esa llave abre una puerta que está situada al norte.


Lythos, el Titán de Tierra, ha ordenado enterrar a Lothian. Su cadáver aguarda en el cementerio.


La ceremonia de enterrar a Lothián según lo ordenó Lythos, Titán de Tierra, Rey del Monte.


En el peregrinaje habrá que usar de nuevo el hechizo de abrir la tierra. Esta vez en esta tumba.


El peregrinaje. Una de estas canicas debe caer sobre una plataforma para abrir la verja.


Hay que cambiar una escalera de posición para llegar a los dioses antiguos.

Pasamos por esta puerta y, al sur, encontraremos un objeto llamado cráneo sísmico en un cofre. Ahora iremos al norte hasta encontrar una zona llena de vallas que suben y bajan según pisemos las plataformas situadas entre ellas. Para atravesarla por completo habrá que trepar a la plataforma superior y saltar desde allí hacia el norte.

Ahora iremos al suroeste y, tras trepar una pared y saltar un pozo encontraremos la tumba de Amrezhar. El hechizo de abrir la tierra, aplicado a ella, nos permitirá descender (el saco y los ingredientes cercanos sugieren que ésta es la acción que debemos realizar).

Seguiremos hacia el sudeste y encontraremos un salón con una mesa y canicas. Si arrojamos una de ellas a una plataforma elevada que está hacia el norte, haremos bajar una verja. Allí, al este y al oeste (bajo las plataformas) se ocultan dos llaves.

Más al nordeste hay una plataforma con una escalera a la derecha y dos espacios vacíos (hay un reloj cerca). Se trata de un problema en el que debemos hacer llegar dicha escalera a la posición central. Colocando el reloj en las plataformas hacemos descender y ascender escalones. Si numeramos las plataformas (de izquierda a derecha) como 1-2-3, la solución es ir colocando el reloj en 3-1 (hace descender el primer escalón de la plataforma 3 y luego lo hace ascender en la 1) y luego: 3-2, 1-2, 3-1, 2-3, 2-1, 3-1, 3-2, 1-2, 1-3, 2-3, 1-2, 3-1, 3-2 y 1-2 (ya la escalera está en el centro). Cada par de acciones debe hacer descender un escalón en un sitio y ascender el mismo escalón en otro sitio.

Ahora subiremos por la escalera y se abrirá una puerta. El hechizo de piel pétrea nos permitirá seguir camino. Hacia el oeste encontraremos unas grandes puertas que se abren con una de las llaves recién descubiertas. Dentro hay un altar y tres estatuas que representan a los antiguos dioses del amor, el odio y la apatía.

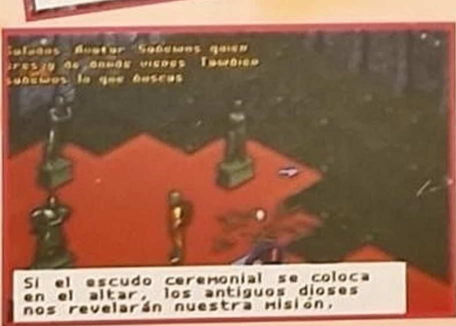
Si colocamos el escudo sobre el altar (¡por fin sirvió para algo!) los dioses nos hablarán y nos prometerán ayuda, pero antes debemos derrotar a Kumash Gor, que espera en el salón del oeste. El hechizo de Mythrán permite abrir la puerta y basta con "conceder la paz" a Kumash Gor para acabar con él. Nos haremos de una buena cimitarra mágica y de una pequeña pirámide de la omnipresente roca negra, que desde Ultima VIII no quiere perder su protagonismo.

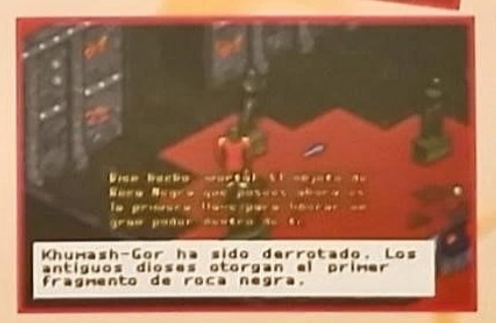
Ahora los dioses nos dirán de qué va el asunto. Para abandonar Pagán el Avatar debe convertirse en Titán (Titán del Eter, elemento también omnipresente en esta saga), pero antes deberá derrotar a los otros cuatro y para ello hay necesitará aprender sus artes. Así que se impone un curso acelerado de todas las ciencias ocultas de Pagán.

Antes de hacer nuestro recorrido "titánico" no está de más activar un telepuerto que está oculto en las catacumbas. En realidad basta y sobra el ya activado en el Salón del Rey del Monte, pero en aras de la plenitud, podemos buscar un agujero rojo en una pared y colocar en él el cráneo sísmico. Un terremoto romperá el suelo y hallaremos un salón subterráneo con el telepuerto en cuestión. Y ya estamos listos para nuestro curso de magia. Busquemos en primer lugar a los teurgistas, los magos del aire.


El cráneo sísmico, colocado en este agujero rojo de las catacumbas, revela la existencia de un teletransportador.

Para abandonar Pagán, el Avatar deberá convertirse en Titán: el Titán del Eter.


Si el escudo ceremonial se coloca en el altar, los antiguos dioses nos revelarán nuestra misión.


Khumash-Gor ha sido derrotado. Los antiguos dioses otorgan el primer fragmento de roca negra.

LOS SERVIDORES DE STRATOS

El teletransportador nos permitirá regresar al Salón del Rey del Monte. Un poco al norte hay un símbolo en el suelo que nos transportará casi a la entrada. Saldremos


El cráneo sísmico ha sido colocado en su sitio. Aparece una cámara oculta.

por el sur y de nuevo estaremos en la zona de las tres puertas (en la que habíamos creado al gólem de tierra). (Aprended este atajo, pues lo usaremos algunas veces más. La zona de las tres puertas será nuestro punto de referencia).

Salimos ahora por la puerta norte, subimos un poco más y encontraremos una puerta a nuestra derecha. Al abrirla y pasar por ella seremos transportados a la Isla de Argentrock, morada de los teurgistas.

Siguiendo el camino principal y atravesando el puente llegaremos al monasterio. Al este de su entrada principal está el telepuerto de esta isla, que debemos activar.

En el monasterio debemos buscar a Xavier, que es el único que no viste de monje. Cuando le digamos que necesitamos iluminación nos dirá que hay que hacer una serie de pruebas, la primera de las cuales consta de preguntas y respuestas y la podemos pasar ya. Las respuestas correctas son aquellas que priorizan la sinceridad, la honestidad, la curación y la bondad de la brisa. En una de ellas hay que escoger el sacrificio de la vista y no el de otros sentidos, pues esto fue lo que hizo Stellos.

Para la segunda prueba (la del equilibrio) se debe ir al oeste del monasterio y buscar una plataforma elevada que tiene un símbolo encima. Cuando subamos a ella las ráfagas de viento intentarán derribarnos, pero maniobrando con el ratón podemos mantenernos cerca del centro hasta que las ráfagas cesen.

Cuando regresemos al monasterio y le digamos a Xavier que pasamos las dos primeras pruebas nos remitirá al ciego Stellos (tiene un bastón), pero antes de verlo es conveniente pasear un poco por el monasterio y conocer a Torwin (el hijo de Torán) y Cyrrus.

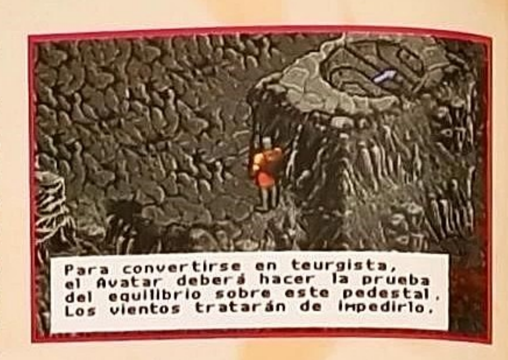
Stellos nos dirá que debemos buscar plata para construir los focos y llevársela al herrero Korick en Tenebrae. Bajamos al sótano del monasterio y buscamos ocho pedazos de plata. Como hemos activado los telepuertos de Tenebrae y Argentrock podemos usarlos para ir y regresar. Es conveniente ir colocando en el suelo los focos que Korick construya y luego recogerlos todos, pues a veces ocurre que, aunque pidamos ocho focos diferentes nos sale uno repetido. Korick no cobra nada por los focos.

Los focos de teurgia construidos por el herrero Korick deberán ser cargados de energía en el altar.

De regreso en el monasterio colocaremos los focos, uno por uno, en el altar principal para activarlos y volveremos a hablar con Stellos, que nos mencionará una tercera prueba sobre la que no nos dará pistas. Consiste en curar un Torax, que está en la parte oeste de la cueva situada bajo el monasterio, del otro lado de un barranco. Lo primero será traer el Torax a nuestro lado utilizando el servidor aéreo (doble "clic" sobre el Torax y clic sencillo en el punto al que lo queremos traer). A continuación utilizaremos el foco de curación. El Torax se desvanecerá.


Stellos dice que aún queda una prueba por hacer. Se trata de curar un torax en el sótano.

Volvemos a ver a Stellos para completar nuestro aprendizaje pero nos enteramos de que el foco de curación de Xavier ha sido robado. Cuando le preguntamos a Xavier, algo que nos dice acerca de Torwin nos hace sospechar y hablando con


Para convertirse en teurgista, el Avatar deberá hacer la prueba del equilibrio sobre este pedestal. Los vientos tratarán de impedirlo.

Stellos confirmamos nuestras sospechas: Torwin desea usar dos focos para resucitar a su padre. Cyrrus tratará de encubrir a su amigo, pero si usamos el foco de escuchar la verdad descubriremos el paradero del muchacho: el punto de los vientos (donde hicimos la prueba de equilibrio). Iremos en busca de Torwin y no lograremos impedir que se suicide cuando se entere de que su padre no fue enterrado, pero sí recuperaremos el foco en cuestión, que devolveremos a Xavier.

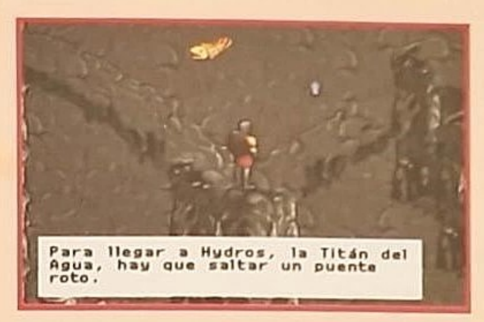
La última prueba para convertirse en teurgista. El servidor aéreo traerá el toraz para que sea curado

De nuevo con Stellos, nos indicará que se debe hacer un salto de fe en el lugar en el que se suicidó Torwin para ir en busca de Stratos. Vamos y saltamos hacia el oeste, con lo que caemos sobre una plataforma. De plataforma en plataforma llegaremos a Stratos, recibiremos de ella nuestro último foco, el del gigasalto, e indagaremos sobre el fragmento de roca negra llamado aliento del aire (En realidad está muy cerca, pero no se debe intentar obtenerlo AHORA, pues haría perder su poder a todos los focos y aún necesitamos de ellos.) Ahora que conocemos la magia de la tierra y la del aire iremos en busca del agua.

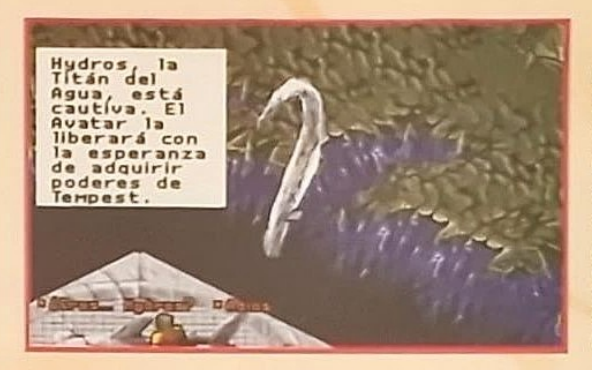

Torwin le ha robado el foco de curación a Xavier. Gracias al foco de escuchar la verdad Cyrrus nos dará una pista.

LA LIBERACION DE HYDROS

La entrada al Lago Carthax está al oeste de la entrada a la Isla Argentrock, en las catacumbas. Entre la entrada a la isla y la salida a la zona de las tres puertas hay un



Para llegar a Hydros, la Titán del Agua, hay que saltar un puente roto.



Hydros, la Titán del Agua, está cautiva. El Avatar la liberará con la esperanza de adquirir poderes de Tempest.



El lugar en el que está encerrada Hydros, la Titán del Agua, la Merodeadora.



Para liberar a Hydros habrá que vencer algunos obstáculos.

pasaje que conduce al este. Por ahí se va. Al llegar a la zona del lago veremos un telepuerto, que podemos activar. Bordeando por el oeste, sur y este y saltando un puente roto, llegaremos a una plataforma con un símbolo que está rodeada de agua y se nos aparecerá Hydros.

Como deseamos tener los poderes de un Tempest, le prometemos a Hydros que la liberaremos. Para esto hay que ir hacia el suroeste y buscar la entrada de una cueva. Nos encaminaremos al oeste pasando junto a un troll, saltaremos un muro que tiene pinchos, pasaremos por el muro situado más al norte que tiene un agujero (la verja se baja con el interruptor de la izquierda) y pasaremos por otra verja que está más al oeste. Hacia el oeste, sur, oeste, norte y este y luego norte tras entrar en una cueva encontraremos una tumba en la que utilizaremos el hechizo de abrir la tierra. Se romperá un dique e Hydros quedará libre.

Pero cuando regresemos a ver a Hydros descubriremos que nos ha traicionado y que Devón está en peligro, así que iremos a Tenebrae para advertirle lo que ocurre (Devón, que ya es Tempest, estará en el palacio).

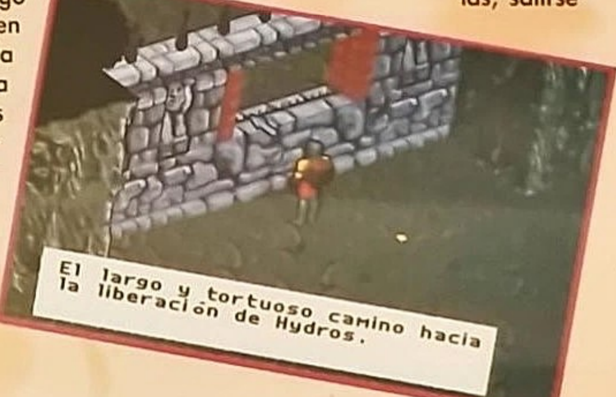
LOS HECHICEROS

Ahora iremos en busca de los magos del fuego: los hechiceros. De nuevo el camino pasa por las catacumbas, esta vez al nordeste de la entrada al lago Carthax. En una zona con lava, en la parte sur, hay una hondonada que debemos saltar y una puerta más al sur. Una de las puertas es doble y deberemos utilizar el servidor aéreo para mover la palanca mientras estamos de pie junto a la doble barrera.

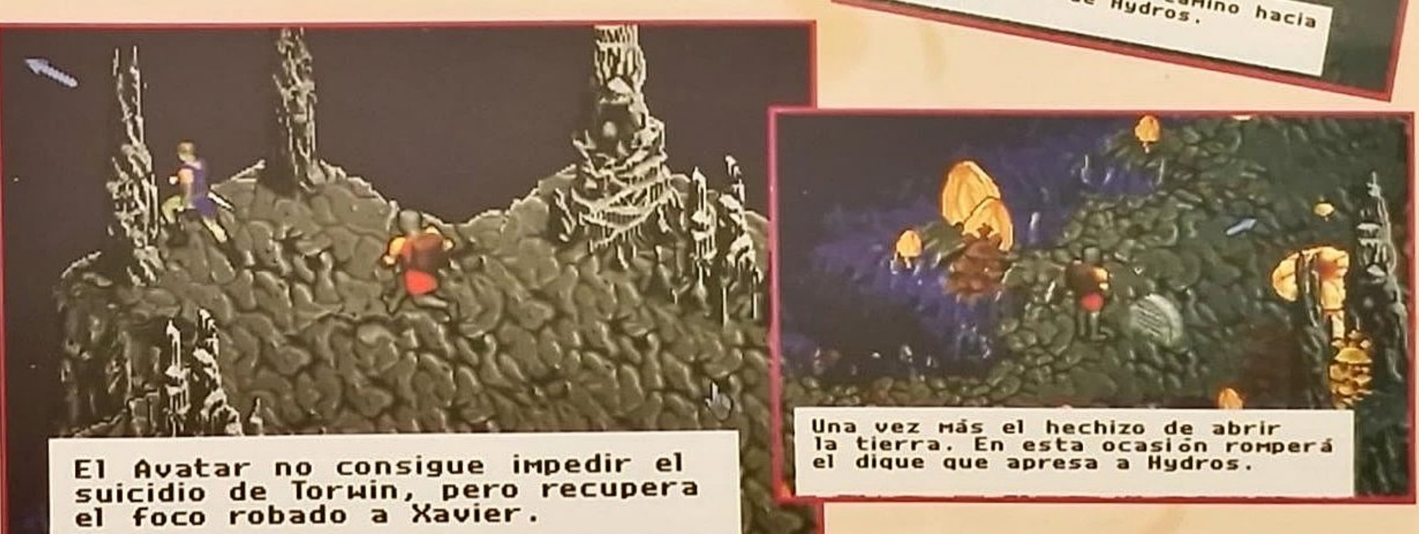
Llegaremos a una zona con lava y veremos a Beren, el hechicero que conocimos en Tenebrae. El foco del megasalto, usándolo en el punto adecuado (cerca de la lava y hacia el lugar en que vimos a Beren) nos permitirá cruzar y, tras bordear la lava y seguir hacia el sur, llegaremos al Antro de los Demonios. (En él hay un telepuerto que podemos activar para regresar a este punto, pero no podemos salir de él usando el teletransportador, pues aquí carece de poderes).

Ahora nos daremos a la tarea de conocer a los hechiceros. Bane desea destruir a Vardión y Vardión a Bane. Cada uno de ellos nos encargará descubrir el "nombre verdadero" del otro y nos revelará el suyo. El Avatar debe traicionar a uno de los dos para dejar una plaza vacante en el Enclave y que se le permita pasar las pruebas y convertiste en Acólito.

Con la llave que nos entregarán iremos a la biblioteca y estudiaremos los hechizos, que son bastante complejos. Los reactivos hay que colocarlos cerca de las velas en los vértices del pentagrama, el foco en el centro, encender las velas, salirse

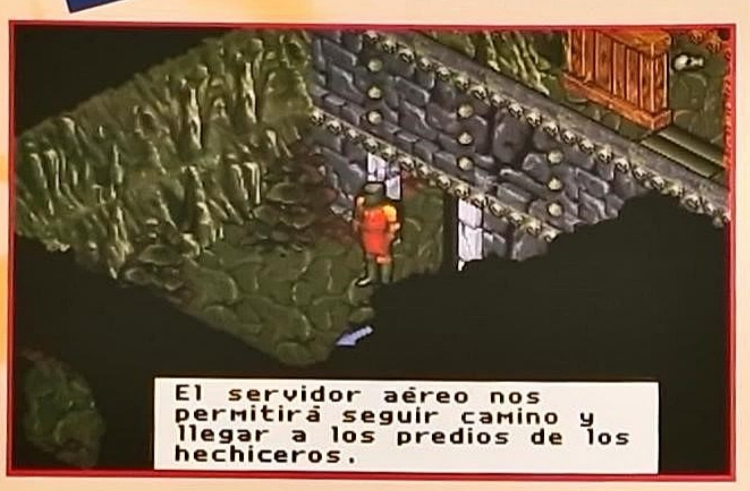


El largo y tortuoso camino hacia la liberación de Hydros.



El Avatar no consigue impedir el suicidio de Torwin, pero recupera el foco robado a Xavier.

Una vez más el hechizo de abrir la tierra. En esta ocasión romperá el dique que apresa a Hydros.


El servidor aéreo nos permitirá seguir camino y llegar a los predios de los hechiceros.



Para llegar a hechicero el Avatar se valdrá de métodos muy poco éticos. Un miembro del Enclave deberá ser sacrificado.

del pentagrama y hacer clic en el foco. Se necesita maná para cargar un foco, pero no para usar los hechizos una vez cargado el foco.

Nuestra recién adquirida sapiencia nos permitirá hablar de nuevo con el hechicero que nos apadrinó. Debemos llevar los focos y reactivos necesarios para los hechizos de bola de fuego, resistir el calor y puerta dimensional, pues nuestro padrino nos pedirá que los preparemos en su presencia y si salimos de su casa sin completar la prueba tendremos que comenzarla de nuevo.

Ahora debemos ir a la fortaleza de obsidiana, que está al oeste del Enclave atravesando un puente. Allí nos espera Malchir, que invocará a dos demonios para que nos ataquen. Podemos correr entre ellos y llegaremos a una zona llena de huesos en que hay otro demonio, llamado Arcadión, que no es hostil, y que nos servirá de guía para la próxima prueba. En esta antesala debemos preparar, al menos, los hechizos de ignición, extinción, armadura de llamas y alejar demonio, además de los tres que ya teníamos. Hacia el oeste hay un telepuerto que nos conducirá al interior de la fortaleza.

Del centro salen caminos hacia las cuatro pruebas. Hacia el sur debemos extinguir las llamas que cubren un pentagrama (haciendo clic con el foco sobre el Avatar) para obtener un símbolo azul (y un yelmo mágico, de paso). Estos símbolos azules, usados como focos, proporcionan un número indefinido de hechizos.

Hacia el oeste cruzaremos un río de lava gracias al hechizo de resistir el calor y haremos desaparecer un demonio para hacernos de otro símbolo azul.



Lo único que le importa a Malchir es que el Enclave de hechiceros no quede incompleto. El Avatar formará parte de él.

De nuevo en las catacumbas para llevar a cabo el peregrinaje. Esta puerta se abre con la llave del aprendiz y conduce a antiguos dioses

Hacia el norte hallaremos la prueba del salto dimensional, que nos ayudará a pasar los hongos explosivos y las esferas con pinchos (de nuevo habrá demonios que deberemos eclipsar).

Y por último, al este, sólo la cota de llamas nos permitirá sobrevivir a las numerosas bolas de fuego que nos dispararán de todas partes y obtener el cuarto símbolo, así como un escudo mágico.

Regresaremos al centro y seremos transportados de nuevo hacia Arcadión, que nos dirá que ya podemos ver a Malchir. El mismo telepuerto que nos llevó al interior de la fortaleza nos conducirá ahora al maestro, que nos pedirá que usemos contra él tres hechizos: bola de fuego, explosión e invocar demonio. Cuando hagamos desaparecer el demonio que él, a su vez, invocará, debemos devolverle su vara, pero antes nos llevaremos una vela roja, pues nos hará falta para la próxima prueba (recordad tener dispuesto un hechizo de extinción).

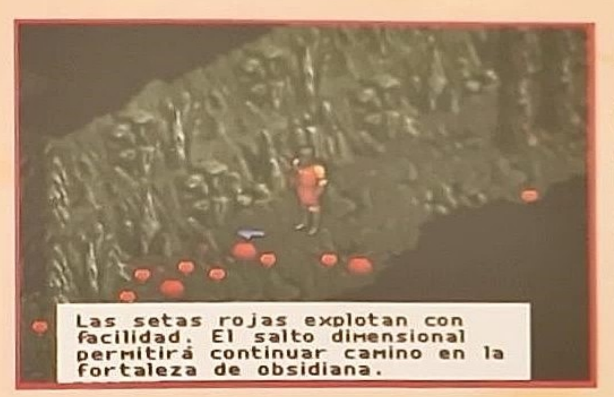
Malchir nos transportará al gran pentagrama en el que, ya acólitos, participaremos del ritual del fuego. Pero nuestros planes son otros. Sabiendo que el fragmento de roca negra llamado Lengua de Fuego es capaz de derrotar a Pyros, volveremos a entrar en la fortaleza de obsidiana (es conveniente utilizar el hechizo de invisibilidad) y, a golpes de espada, acabaremos con Malchir y nos apoderaremos del fragmento en cuestión. Hurgando en su cubil leeremos un libro llamado "La Destrucción del Templo" que nos dará una idea acerca de la ubicación de los otros fragmentos. Es imprescindible leer este libro.

Importante: si en el proceso de matar a Malchir aparece algún demonio (invocado por él o por nosotros) el telepuerto se desactivará y nos quedaremos encerrados. Lo mejor es entrar en estado de invisibilidad y usar la espada.

Antes de abandonar el Antro de los Demonios es necesario pasar con la Lengua de Fuego en nuestro poder por encima del gran pentagrama. Esto desencadena una serie de tormentas eléctricas, pero también activa nuestro fragmento.

EN BUSCA DE LOS FRAGMENTOS DEL OBELISCO

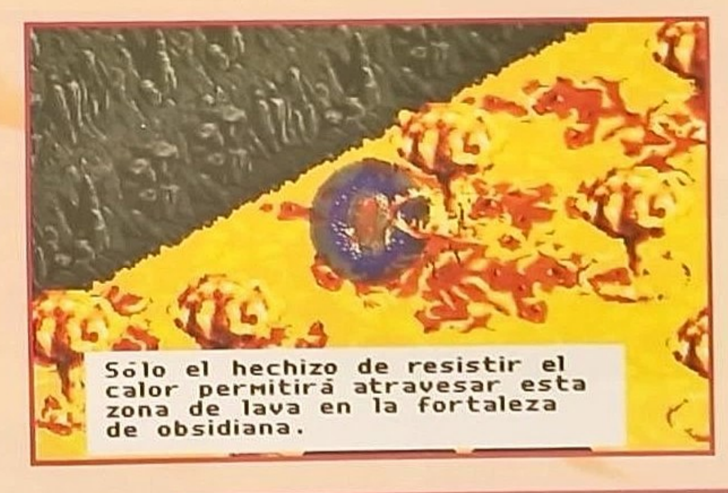
Cuando le mencionemos a Mythrán el fragmento de roca negra nos explicará que la obtención y unión de los cinco frag-


Las setas rojas explotan con facilidad. El salto dimensional permitirá continuar camino en la fortaleza de obsidiana.

mentos (ya tenemos dos) es una forma de abandonar Pagán. Por tanto iremos en busca de los otros.

Primero iremos al salón de las tres puertas de las catacumbas y entraremos por la de la derecha, la única que no habíamos utilizado hasta ahora y que conduce al Pozo de los Muertos. Esa puerta se puede abrir con un gólem o con la Llave del Descendiente (no hay puerta en Ultima VIII que resista a un buen gólem, pero no siempre hay tierra para crear al gólem en cuestión).

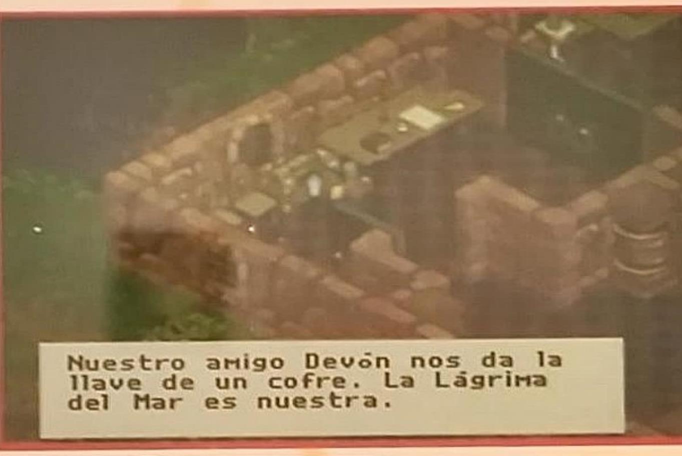
A la izquierda (un poco al oeste) de la entrada hay una zona cercada (llamada Congreso de los Muertos) en cuyo interior está el Corazón de la Tierra. La puerta la puede abrir un gólem pero, a falta de tierra, iremos en busca de la llave, que está muy al norte en este mismo Pozo de los Muertos. Habrá que saltar un abismo, pasar junto a unas bolas con pinchos, doblar al oeste, pasar un troll, una zona de lava (usar el hechizo de resistir el calor) y seguir al oeste. A la larga encontraremos, tras una verja (para la cual deberemos usar el sirviente aéreo), un cadáver cuya lápida dice: "Marieta, Congresista". Es el poseedor de la llave del "Congreso".

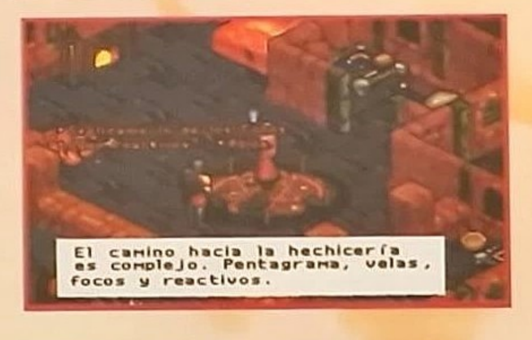

Sólo el hechizo de resistir el calor permitirá atravesar esta zona de lava en la fortaleza de obsidiana.

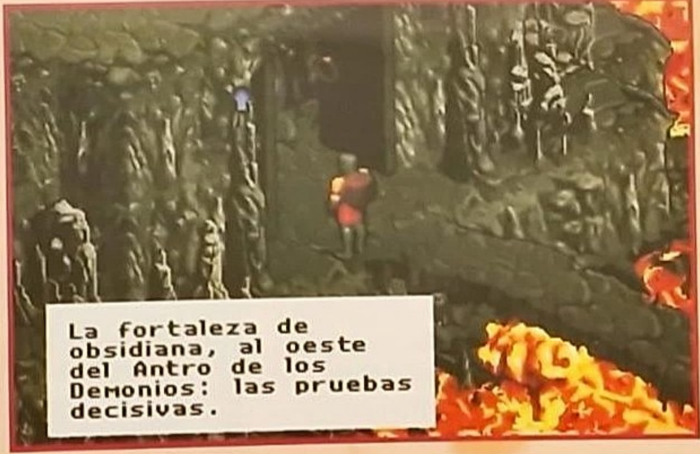
Con la llave en nuestro poder regresaremos a la entrada y abriremos la puerta. En el centro hay una zona con tierra y en ella una tumba. Usaremos "Abrir la Tierra" y nos apoderaremos del fragmento de obelisco, que está enterrado allí.

Ahora regresaremos a Stratos para quitarle el Aliento del Viento. Primero lo haremos visible con el foco de revelación (está en un pedestal cerca de Stratos) y luego utilizaremos el servidor aéreo para hacerlo llegar hasta nosotros. (A partir de ahora no funcionarán los focos de teúrgia, así que podemos desprendernos de ellos. Por eso hemos aplazado esta acción hasta ahora. Hace poco tuvimos que utilizar el servidor aéreo).

Sólo nos queda la Lágrima del Mar, el fragmento correspondiente a Hydros. Devón nos ayudará a localizarlo, pero aquí hay un problema. Cuando acudamos a Tenebrae no se activará la opción de conversación que sirve para obtener la ayuda de Devón (es un "bug" del juego). En el directorio de Ultima VIII hay un programa llamado "patch" que sirve para subsanar este error, pero no tengo el parámetro que hay que dar para hacerlo. Por lo tanto, describiré un método más artesanal: Salvad el juego en este punto y, con las utilidades de Norton, editad ese juego salvado (está en el directorio \ULTIMA8\SAVEGAME\ y la extensión corresponde al número que aparece en el diario de juegos salvados, teniendo en cuenta que Notas 1 es el juego 000, Notas 2 el 001 y así sucesivamente). Hay que cambiar solamente un bit en uno de los bytes. Se trata del byte 36 en hexadecimal (54 en decimal), que ahora tiene un 77 o un F7 y lo más probable es que esté precedido por un 62. Hay que poner en cero el bit 1, con lo que quedará un 76 (si había un 77) o un F6 (si había un F7).


Nuestro amigo Devón nos da la llave de un cofre. La Lágrima del Mar es nuestra.


El camino hacia la hechicería es complejo. Pentagrama, velas, focos y reactivos.


La fortaleza de obsidiana, al oeste del Antro de los Demonios: las pruebas decisivas.

Ahora reentrad a Ultima y CARGAD EL JUEGO (para que se entere del cambio). Cuando hablemos con Devón, el Avatar dirá: "Necesito el fragmento de roca negra." Devón nos dará la llave de un cofre del palacio. Dentro de ese cofre está la Lágrima del Mar.

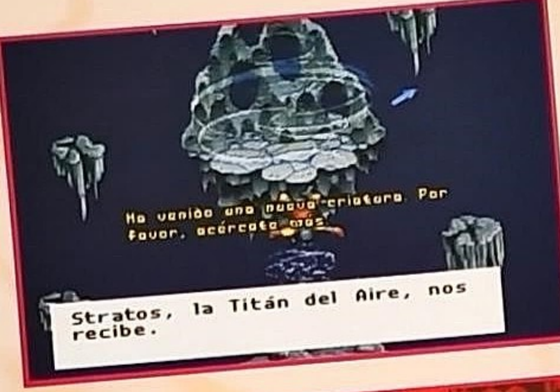
EL PLANO ETEREO

En posesión de los cinco fragmentos, volveremos a hablar con Mythrán. Nos puede vender un hechizo para el viaje dimensional pero, si no tenemos dinero, hay una forma de hacer ese viaje sin el hechizo. Para ello habrá que colocar los 5 fragmentos en torno al Avatar en forma de pentágono. En el sentido de las manecillas del reloj sería aire, fuego, agua, tierra y eter, con el eter directamente debajo del Avatar (salvad en este punto, pues si se hace mal perderemos los


El camino hacia Hydros, la Titán de Agua, pasa también por las catacumbas.


La llave hubo que buscarla muy al norte, pero la puerta está abierta. Ya podemos recuperar el Corazón de la Tierra, fragmento del obelisco.

fragmentos). Si se hace "clic" sobre el eter, el Avatar será transportado. (Por supuesto, si se tiene el dinero lo más sencillo es comprar el hechizo. Se puede usar un procedimiento o el otro, PERO NO AMBOS). Ahora estamos en el plano etéreo. En la zona en que nos encontramos hay un pentagrama en el que habrá que colocar los cinco fragmentos una vez que los hayamos cargado de energía, y para eso hay que matar a los titanes. Del centro salen cuatro caminos, uno para cada titán.



Stratos, la Titán del Aire, nos recibe.


No es imprescindible comprarle el hechizo a Mytrán si no tenemos mucho dinero. Al reino del éter también se llega con un pentágono.

Vayamos primero al norte para buscar a Hydros. Hay que saltar los pedestales en dirección al oeste. Para cada titán habrá que hacer doble "clic" sobre el fragmento de roca negra correspondiente (la Lágrima del Mar en el caso de Hydros) y "clic" sencillo sobre el titán en cuestión. Desaparecido el titán, el fragmento quedará cargado de energía y regresaremos al centro. Podemos ir colocando los fragmentos en los lugares correspondientes del pentagrama, que son idénticos a los ya descritos para el viaje dimensional.

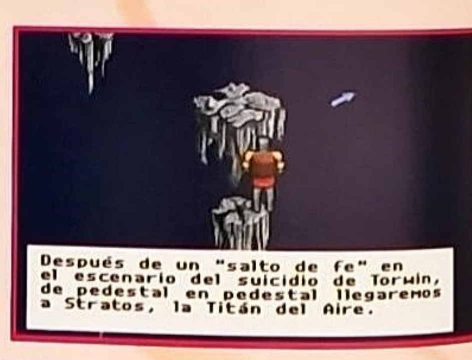
Ahora iremos al sur en busca de Stratos. Tampoco es difícil de hallar ni de abatir con el Aliento del Viento.

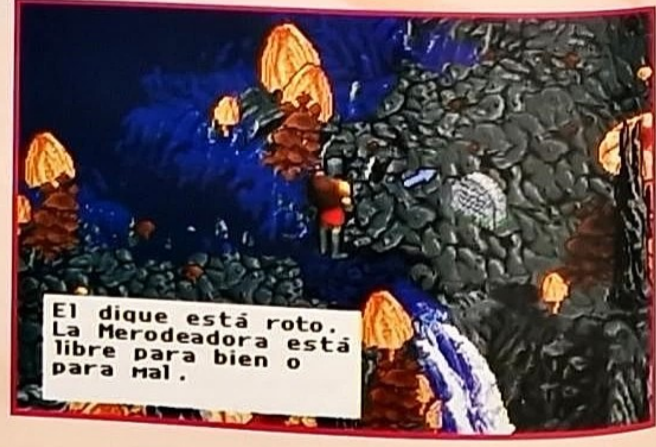
En la salida este nos espera Lithos. Hacia el noroeste encontraremos una zona de lava (de nuevo el hechizo de protección contra el calor). Luego hay que seguir rumbo noroeste y por último suroeste. Lithos usará golems contra nosotros, pero el Corazón de la Tierra acabará con él.

Y por último está Pyros, hacia el oeste. (El orden de los tres anteriores carece de importancia, pero el Avatar tiene una malsana tendencia a no ser retransportado al centro si no se deja a Pyros para el final). Este titán es el más difícil de hallar. Primero hay que ir al norte saltando un puente roto y encontrar un cofre con 10 bolitas. Después regresaremos sobre nuestros pasos para buscar un símbolo con 10 orificios de colores en torno a él. Colocaremos las bolas en ellos y se formará un camino de piedras. Saltando sobre ellas llegaremos a Pyros, con el que hay que ser muy rápido, porque nos atacará con demonios. Lo mejor es acercarse con cautela subir a la plataforma en la que se nos aparece. Así los demonios tardarán más en atacarnos.

Y ya estamos de nuevo en el centro con los fragmentos energizados. Los colocamos en sus posiciones en el pentagrama con el del eter al sur, sobre el que haremos "clic". Luego salimos del pentagrama para ver cómo se energiza el quinto fragmento y se forma el obelisco. Entramos en él y el flamante Titán del Eter se dará un paseo por sus dominios. Es el final del juego... hasta que el Guardián vuelva a las andadas.

JULIAN PEREZ


Después de un "salto de fe" en el escenario del suicidio de Torwin, de pedestal en pedestal llegaremos a Stratos, la Titán del Aire.


El dique está roto. La Merodeadora está libre para bien o para mal.








Todas las herramientas que necesitas están en esta caja.

Programación orientada a objetos: curso con numerosos ejemplos en ADA y C++.

Foro RPP: últimas tendencias y noticias del mundo de la programación.

Herramientas de programación: tratamiento a fondo de utilidades orientadas sobre todo al mundo del C.

Clásicos de la programación: desarrollo de aplicaciones en lenguajes como Cobol, Fortran, Pascal o Módula.

Programación multimedia: aprende a programar las aplicaciones del futuro.

Informática en la empresa: evolución y últimas tendencias.

dBASE IV/Paradox: programas de utilidades, sobre todo orientados al mundo Windows.

Visual Basic: los mejores trucos y rutinas para desarrollar en este entorno.

Prográmate tu ocio: la sección de juegos. Para que programes divirtiéndote.

Preguntas y respuestas: resuelve las dudas de programación en el entorno Borland C++.

Conectividad: programación en Netware y utilidades para las principales redes de telecomunicaciones, mensajería y paquetería.

Programación en OS/2: tratamos en profundidad este sistema operativo.

Bases de datos profesionales: desarrollo de aplicaciones con DB2, Informix, Oracle, Ingres...

Clippermaníacos: desarrollo profesional en Clipper y otros lenguajes de tipo Xbase.

Ensamblador: trucos en este lenguaje para utilizar desde un lenguaje de alto nivel como C o dBASE.

Forum C: la sección de C/C++.

Programación de dispositivos: resolución de problemas a la hora de programar drivers para dispositivos específicos.

Otras secciones: trucos del lector, noticias, problema de examen (participa y gana)

Con la garantía de ANAYA MULTIMEDIA

Aquí tienes tu caja de herramientas clave: **RPP**, la **Revista Profesional para Programadores. RPP** es la nueva publicación de **Anaya Multimedia** para analistas, desarrolladores y programadores.

Sí deseo suscribirme en las CONDICIONES ESPECIALES DE LANZAMIENTO a la revista RPP por un año -11 números- con el 50% de dcto., al precio de 5.225 ptas. (I.V.A. y gastos de envío incluidos)

DIRECCIÓN DE ENVÍO:
Nombre: .... Apellidos: ....N.I.F.: ....
Calle: ....Nº: ....Piso: ....
Ciudad: ....Cód. Postal: ....Provincia: ....Tel.: ....
Nº inicio de la suscripción: .... Fecha Firma

☐ Envío cheque a nombre de ANAYA MULTIMEDIA
☐ Giro postal nº..........................
☐ Cargo en mi tarjeta VISA/AMEX nº
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Caduca: ☐☐/☐☐

Si desea más información o suscribirse por Fax:
Tel.: (91) 742 94 79. Fax: (91) 320 44 19.

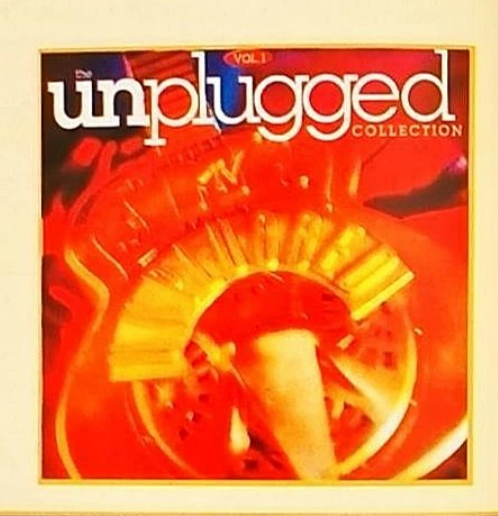
RPP-Oferta válida hasta el 31-12-94.

UW

OK PC Ocio

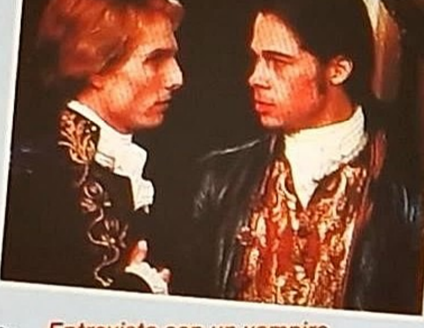
DISCOS

Gran parte de la culpa la tuvo Eric «mano lenta» Clapton, pero lo cierto es que a estas alturas el fenomeno *Unplugged* ha trascendido más allá de la propia MTV y los artistas se han lanzado en cadena a la grabación de discos acústicos, básicos, desenchufados o como quieran llamarse. En cualquier caso, la propia MTV ha decidido endulzarnos las fiestas navideñas con la publicación de un álbum que reúne algunos de los más populares nombres que han desfilado por su programa: de Paul McCartney a Elton John, pasando por R.E.M, Neil Young o Elvis Costello.
Vamos, enchúfate al desenchufado.



CINE

Mordiscos, morbo a granel y un plantel de actores de primerísima fila son los algunos de los atractivos que nos ofrece *Entrevista con un vampiro*, la nueva película de Neil «*Juego de lágrimas*» Jordan. Además de nuestro cada vez más internacional Antonio Banderas, el relato de Anne Rice cuenta en su versión cinematográfica con las interpretaciones de Tom Cruise, Brad Pitt, Stephen Rea y Christian Slater, que ponen la guinda a uno de los estrenos que más darán que hablar en los próximos meses.

Entrevista con un vampiro

• El amigo Freddy Krugger está dispuesto de nuevo a sembrar de pesadillas nuestros dulces sueños. Para la ocasión viene acompañado además de uno de los grandes maestros del terror, Wes Craven, que en *La nueva pesadilla* retoma elementos de las seis películas anteriores.



La nueva pesadilla de West Craven

• Ya lo dice el refrán, «no hay dos sin tres», y si no, que se lo digan al guaperas de Christopher Lambert que está embarcado en el rodaje de *Los Inmortales III*, la tercera entrega del filme que le catapultó a la fama. Los presagios, dada la escasa calidad de *Los Inmortales II*, no son muy buenos, pero habrá que esperar a su estreno para juzgar el resultado.



Los Inmortales III

• El nuevo «enfant terrible» del cine americano, Quentin Tarantino (a quien tal vez ya conozcáis por su ultra-violenta pero apasionante *Reservoir Dogs* o por haber escrito el guión de *Asesinos natos*, lo último de Oliver Stone), ha conseguido levantar de nuevo polémica, e igual cantidad de detractores como incondicionales con *Pulp Fiction*, su nueva película, que tras inexplicables retrasos parece estar por fin a punto de ser estrenada en nuestro país.

Pulp Fiction

• Vicente Aranda - con permiso de Garci, Trueba y Berlanga - lleva camino de consolidarse como nuestro director más prestigioso. Si con *Amantes* obtuvo uno de los trabajos más redondos del último cine español, con su nuevo filme, *La Pasión Turca*, inspirado en la novela homónima de Antonio Gala, todo parece estar encaminado para que Aranda revalide su merecido renocimiento dentro y fuera de nuestras fronteras.



La pasión turca

SI QUIERES LLEGAR AL FINAL...

VIDEO y LIBRO DE PISTAS

Para PC

PASO a PASO

¡Ya en tu kiosco!

La guía más completa y detallada para llegar hasta el final de tus juegos preferidos.

Olvídate de las pistas inútiles y poco claras, o de las soluciones a medias:

¡el VIDEOLIBRO DE PISTAS no te defraudará!

Por sólo 1.950 Pta.

F&G EDITORES S.A.

EN ESTE NÚMERO:

DOOM II

KING'S QUEST VI

TIE FIGHTER

OK PC CORREO

SIMON THE SORCERER:

En el juego Simon The sorcerer:
1. ¿Cómo se puede cruzar por donde está el ninote de nieve?
2. ¿Para qué sirve la cuña y la cuerda con el imán?

VICTOR DIAZ
BARCELONA

RESPUESTA

* 1. Cuando el muñeco de nieve te amenaze, cómete los caramelos que encuentras en la cámara de tortura de los goblins.
2. La cuña la necesitas para avanzar a través de las montañas. Cuando llegues a una pared escarpada, llena de pequeñas cuñas, que sirven como escalones, verás que falta una. Coloca la que tienes en su sitio y podrás proseguir tu camino.
La cuerda con el imán sirve para recoger monedas de oro de la caverna del dragón, pero tienes que subir hasta el techo para hacerlo, y dejar caer la cuerda a través del agujero.

MONKEY ISLAND II

1. ¿Cómo puedo ganar en el concurso de salivazos, una vez cambiadas las banderas?
2. ¿Con qué puedo cerrar la bálvula de la cascada de la isla de Phatt?

ALBERTO
SALAMANCA

RESPUESTA

1. Tienes que fijarte en el lazo de una de las espectadoras, y escupir cuando se mueva, con lo que lo harás a favor del viento y llegarás más lejos y ganarás el concurso.
2. No tienes que cerrarla. Bastará con que la abras utilizando el mono.

MORTAL KOMBAT

1. ¿Cómo se realizan los Fatalities de cada uno de los siete luchadores?
2. He derrotado a Shang Tsung, pero no he conseguido llegar a Reptile. ¿Qué he de hacer?

MARIO DOMINGUEZ DIAZ
MADRID

RESPUESTA

1. Scorpion: Abajo, abajo, arriba, arriba, bloqueo
Sub-Zero: Delante, abajo, delante, puño bajo.
Kano: Giro desde detrás hasta delante y puño alto
Johnny Cage: Delante, delante, delante, puño alto
Liu Kang: 360º en el sentido de las agujas del reloj
Sonya: Delante, delante, detrás, delante, puño bajo
Rayden: Delante, delante, detrás, detrás, detrás, puño alto
2. Para luchar contra Reptile tienes que conseguir lo siguiente.
En la pantalla del puente, fíjate en la luna antes de que empiece el combate. Si aparece una sombra, o algún dibujo extraño, tienes que intentar vencer sin perder nada de energía, y sin usar el bloqueo. Si consigues ésto, lucharás contra Reptile entre los pinchos del mismo lugar.

ALONE IN THE DARK II

1. ¿Cómo puedo poner en funcionamiento el órgano automático, que se encuentra en la habitación de enfrente de la estatua de Neptuno?
2. ¿Qué hay que hacer con la máquina tragaperras que hay en la bodega de vino de la casa?
3. ¿Cuándo sacarán a la venta el juego Planet Footbal, para PC?
4. ¿Qué juego me recomendaríais, el Rise of the Robots, ó el Planet Football?

JOSE AGUSTIN
NAVARRO MARTINEZ
VALENCIA

RESPUESTA

1. Para poner en marcha el órgano automático necesitas las fichas de colores, pero previamente deberás acabar con el hechizo de protección que la bruja ha echado sobre él.
2. Para utilizar la máquina tragaperras de la bodega, tienes que utilizar la moneda que encontrarás en la mansión. Cuando muevas la manivela, conseguirás dos fichas de colores, que son precisamente las que tienes que utilizar en el órgano automático.
3. El Planet Footbal ya ha salido a la venta hace algún tiempo. Si te ves imposibilitado de conseguirlo mediante tu tienda habitual, te aconsejamos que se lo pidas a alguna compañía de venta por correo.
4. Depende de tus gustos propios. Rise of the Robots es un impactante juego de lucha, pues ha sido creado con una técnica gráfica hasta ahora desconocida. Planet Football es lo más espectacular que se ha programado hasta el momento con el tema del deporte rey para PC y compatibles. La elección es tuya.

MONKEY ISLAND

En el juego Monkey Island he conseguido entrar en la cabeza del Mono Gigante, pero no se que he de hacer pues doy vueltas por el laberinto de dentro, pero no llego a ninguna parte. ¿Qué he de hacer?

ANTONIO VILLALBA
VALLADOLID

RESPUESTA

Antes de aventurarte por el laberinto necesitas la "cabeza del navegante", que tienen en su poder los indios de la misma isla. Esta te guiará por el camino correcto, si sigues la dirección hacia la que mira.

Escribidnos a:



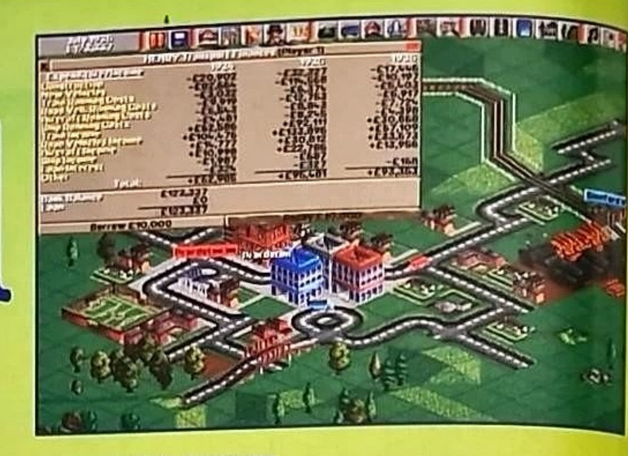
OK CORREO
OK PC
Pza. Rep. del Ecuador 2. 1ºB
28016 MADRID

OK PC Hits

Ranking

Nuestros Elegidos del mes

1



TRANSPORT TYCOON
(Microprose/Proein S.A.)
Ponte en marcha con esta magnífica simulación y crea tu propio impero locomotriz.





ARMORED FIST
(Nova Logic/Erbe)
Revive la tensión de una guerra de tanques actual. La tecnología militar más avanzada ahora está en tus manos.



NOCTROPOLIS
(Electronic Arts/Dro Soft)
Si piensas que leer cómics no es peligroso, prueba Noctropolis, y te verás atrapado por su ambiente fantasmal.



DRAGON LORE
(Mindscape/Proein S.A.)
Una aventura multimedia que te traslada a un ambiente sacado de las fantasías del rol.

5



ALADDIN
(Virgin/Arcadia)
La aventura de "un chico con genio" que retó al mismísimo visir del rey.



ALL NEW WORLD OF LEMMINGS
(Psygnosis/Dro Soft)
Los héroes más famosos del PC atacan de nuevo a todo color. Un juego que ahora es más simple y divertido.





NASCAR
(Virgin/Arcadia)
De los creadores de Indy Car llega esta magnífica carrera, que ahora incorpora gráficos SVGA.





KYRANDIA 3
(Virgin/Arcadia)
La culminación de una gran saga en la que ahora tú asumirás el papel del malvado Malcolm.

9



RETRIBUTION
(Gremlin/Erbe)
Llegaron del espacio para salvarnos, pero su verdadera intención era utilizarnos como ganado.





CHESSMASTER 4000 TURBO
(Software Toolworks/Proein S.A.)
Si pensabas que un juego de ajedrez no podía ofrecerte nada nuevo, estás muy equivocado.



¡Escucha qué oferta de suscripción!

Tienes en tus manos un ejemplar de OK-PC y te está gustando. Estamos seguros de ello, porque la hacemos para ti. El mes que viene es probable que vuelvas al quiosco y la pidas. ¡Pero ya sabes cómo son estas cosas! Se ha podido agotar y te resultará difícil encontrarla. Tal vez debas pensar en la posibilidad de suscribirte. Te la mandamos a casa cada mes y la puedes pagar casi como quieras: Con tarjeta, a plazos, al contado... pero lo mejor de todo es que te regalamos estos auriculares inalámbricos, para que te olvides de arrastrar cables. Los puedes conectar practicamente a cualquier fuente de sonido y su calidad es la misma que la de unos buenos auriculares HI-FI.

Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ____ 1er. APELLIDO ____
2º APELLIDO ____
DOMICILIO ____ NUMERO ____ PISO ____
C. POSTAL ____ CIUDAD ____
PROVINCIA ____
EDAD ____ CIF o NIF ____ TELEFONO ____

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

POR UN AÑO. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío.

- ☐ AL CONTADO. 10.000 Pta.
- ☐ APLAZADO. 2 pagos de 5.250 Pta. (10.500 Pta.)

FORMA DE PAGO

- ☐ CONTRA-REEMBOLSO
- ☐ CHEQUE a nombre de MULTIPRESS, S.A. adjunto a este boletín

TARJETA

- ☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
- ☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

Caduca ____ 199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: 457 53 02 Fax: 457 93 12

MAIL VxC — VENTA POR CORREO

¡Haz tu pedido por teléfono!

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. / SABADOS DE 10,30 A 14 h   FAX (91) 380 34 49

SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

LOS CENTRO MAIL SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD EN SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO, AL MEJOR PRECIO

Ven a conocernos



¡No te lo pierdas!

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

CD ROM



Título	P.V.P.
BLUE FORCE	4995
BODY COUNT	6295
CASTLES II	6490
CD BASKET	4445
CREATURE SHOCK	9490
CRIME PATROL	8995
CRUISE FOR A CORPSE	3595
CYBERWAR	10995
CYCLONES	6990
DRAGON LAIR	6990
DRAGONSPHERE	5990
DRAGON LORE	8995
ERICK THE UNREADY	9990
F 15 II	4995
F-19 STEALTH FIGHTER	4995
FALCON GOLD	9990
HARPOON	2095
HARVESTER	9990
MAD DOG MCCREE	3990
MAD DOG MCCREE II	4990
MEGARACE	7495
MONKEY ISLAND	4995
MYST	7195
NHL HOCKEY 95	6295
NOVA STORM	8095
PATRIOT	3098
PINBALL DELUXE	5395
PIRATES!	4495
REBEL ASSAULT	8995
SECRET W. OF THE LUFTWARE	4995
SPACE QUEST IV	2990
STARLORD	6990
HELL CAB	7990
HIGH COMMAND	3450
IDIOMAS MULTIMEDIA ADULTO	7195
IDIOMAS MULTIMEDIA JUNIOR	6295
LAWNMOWER MAN	6990
LITLE BIG ADVENTURE	7195
LOOM	4995
M1 TANK PLATOON	4495
MAGIC CARPET	6295
THE JOURNEY MAN PROYECT	3990
UNDER A KILLING MONN	10795
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	6990
WING OF GLORY	8990
WING COMMANDER III	8990
WOLF PACK	8895
XANTH	6995






















MAS CD ROM




JUEGOS

Título	Precio
ALONE IN THE DARK	8945
CAPITOL HILL MPC	8990
CIVILIZATION+ RAIL ROAD TYCON	6745
CONSPIRACY	6745
DARK SEED	7175
DRACULA UNLEASHED	8990
DUNGEON HACK	8995
ESS MEGA	2650
F15 III	4990
FALCON GOLD	8995
GOBLINS	2650
GODZILLA VS MEGALON	1990
GUNSHIP 2000+ESCENARIOS	7495
INDIANA JONES	3325
JUTLANDS	8995
LANDS OF LORE	9990
LARRY I	3995
LORD OF MIDNIGHT	7990
MAELSTROM	3990
MIGHT & MAGIC IV Y V	8995
MIGHTY MORPHIN POWER RANGER	4990
OUT POST	9795
PROTOSTAR	3490
PSYCHO KILLER	3990
SHADOW WORLDS	2490
SPACE & ASTRONOMY	3990
SPACE SHUTTLE MPC	8990
STAR CRUSADE	7990
STREET FIGHTER SERIES	4990
STRIKE COMMANDER	8095
TOP TEN PACK	5990
WING COMMANDER I/ II	5990
WORLD CUP USA 94	5295
WORLD OF FLIGHT SIMS	4990

UTILIDADES, APLICACIONES

Título	Precio
ARCHITECTURE & CONSTRUCTION	3490
CARICATURAS CLASICAS	1990
COMPUTER ANIM MADNESS	5490
COREL PRO PHOTOS SAMPLER	1990
GUINESS 1994	10795
KODAC PHOTO CD	3490
SING ALONG LOVIN IN THE 60	2990
SING ALONG TOP 80-90	2990
SOUND SENSATIONS	1990
SPACE & ASTRONOMY	3990

SHAREWARE

Título	Precio
CD DELUXE 4 PACK	5990
OCA SEPT 94	2990
CUG AUG 94	3490
GNU SEPT 94	3490
MEGA WINDOWS 3	2990
SUPER GAMES WIN I	1990
SUPER GAMES WIN II	1990
ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE	3990
WINDOWARE	1990
WINDOWS SHAREWARE	3990
WORLD OF GAMES	3990
WORLD OF WINDOWS	3990

SOLO PARA ADULTOS

Título	Precio
101 SEX POSITIONS PT I	5490
ALL BEAUTIES	4490
BABY'S GOT BUTT	5490
BLONDE FEVER	4490
BUSTY BABES 2	5490
CURSE OF CATWOMAN	3490
DANGEROUS BLONDES	3990
DEEP TUSH	5490
DOORS OF PASSION	3490
DREAM GIRLS	3490
DREAM MACHINE	6990
GIRLS ON GIRLS	3990
HIDDEN OBSESSIONS	3490
HOUSE OF DREAMS	3490
INFERNO	5990
KAMASUTRA	4490
LEGENDS OF PORN II	2990
MAN ENOUGH	6990
MASSIVE MELONS	3990
MENAGE A TROIS	3490
NEW WAVE HOOKERS 2	3490
NIGHTWATCH	4990
SENSUOUS GIRLS IN 3D	3490
SEX	3490
SEXIEST WOMEN ON CD	2490
SEYMORE BUTTS	6990
SUPERMODELS EXOTIC	3990
SUPERSTARS OF PORN	2990
TASTE OF EROTICA	1990
VAMPIRE'S KISS	6490
VIRGINS 2	5990

PACKS DE SHAREWARE



Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADORES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más

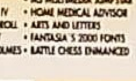
- DR. SHAREWARE II — 3.990
- SO MUCH SHAREWARE — 3.990
- TOO MUCH SHAREWARE — 3.990
- NIGHT OWL — 4.990
- SHREWARE OVERLOAD TRIO (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 3.990
- OCA WINDOWS (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 3.990
- WORLD OF SHAREWARE (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 4.990



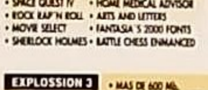
LA EDAD DEL ORO del Pop español — 11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE! — 4.500



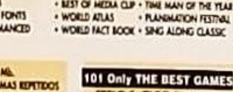
PACK 10 CD-ROM volumen 2 — NUEVO — 5.990
- PC KARAOKE
- SPACE QUEST IV
- ROCK RAP'N ROLL
- MOVIE SELECT
- SHERLOCK HOLMES
- MS MULTIMEDIA JUMPSTAR
- HOME MEDICAL ADVISOR
- ARTS AND LETTERS
- FANTASIA'S 2000 FONTS
- BATTLE CHESS ENHANCED



PACK 10 CD-ROM volumen 1 — ¡SUPER PRECIO! — 4.990
- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- BEST OF MEDIA CLIP
- WORLD ATLAS
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- TIME MAN OF THE YEAR
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC



HABLEMOS INGLES — CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA. 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM. VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS. EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO. EJERCICIOS GRAMATICALES — 9.900



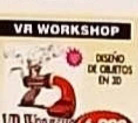
METAMORPH 3 — CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA — 4.990

MORPHOLOGY 101 — PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTURIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS — 6.990

LA MAQUINA DEL TIEMPO — IMPRESIONANTE ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DE LA HISTORIA DE ESPAÑA — 8.500



EXPLOSSION 3 — 4.900
- MAS DE 600 MB.
- SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL 1 y II
- EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS




101 Only THE BEST GAMES — 2.990



TOP 50 GAMES FOR WINDOWS — 3.990
- BLACKOUT
- BRIDGE
- DRAVENT'S
- WIN RISK
- WIN POOL
...Y muchos más



TOP 50 GAMES FOR MS-DOS — 3.990
- DOOM
- WOLFENSTEIN 3D
- EPIC PINBALL
- CYBERCHESS
- SPACE CHASE
- EPIC BASEBALL
...Y muchos más



PACK ANNIVERSARY — 8.095 — 10 JUEGOS QUE HICIERON HISTORIA
- WASTELAND
- STARTRECK 25 AN.
- LASS TIMES
- MINDSHADOW
- DRAGON WARS
- BARDS TALE
- CASTLE
- LORD OF THE RING
- ANOTHER WORLD
- BATTLE CHESS




TREASURE PACK — 6.990
- CLIP ART NOVICE
- PHOTO PRO VOLUME 3 PHOTOBANK
- GALLERY OF DREAMS SURREAL IMAGERY
- CD FUN HOUSE 9.0
- FONT PRO VOLUME 1 THE ESSENTIALS
- PHOTO PRO VOLUME 3 FLOWERS
- QUICK TOONS 1: CARTOON CLASSICS
- NEWSBYTES
- WASHINGTON TIMES 1994 EDITION
- SUPERTOONS

VR WORKSHOP — DISEÑO DE OBJETOS EN 3D — 6.990

VISTA PRO — GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D — 13.990

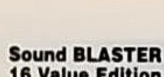
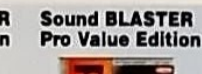
How to Create MULTIMEDIA — 3.990

ANIMATION How to CD — 3.990





CUENTOS INFANTILES EN ESPAÑOL
- LITLE MONSTER AT SCHOOL — 5.990
- ARTHURS BIRTHDAY — 5.990
- TEDDYS BIG DAY — 4.995

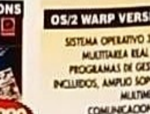
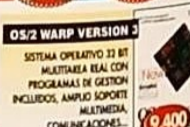

GUIA TURISTICA — LA PRIMERA GUIA EN CD-ROM, MAS DE 1.000.000 DE DATOS DE ACCESO INMEDIATO, QUE SE COMBINAN CON IMAGEN, SONIDO Y VIDEO. HOTELES, PARADORES, BALNEARIOS, CAMPINGS, FIESTAS TURISTICAS, CAMPOS DE GOLF, RUTAS, MUSEOS, MONUMENTOS... — 3.700





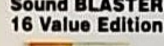


- **POWER UTILITIES** — 2.490
- **UTILITIES PLATINUM** — 1.990
- **TOOLKITS FOR LINUX** — 3.490
- **500 FONTS** — 2.990
- **CLIP ARTS&FONTS** — 2.990
- **4000 ICONS** — 2.990

OS/2 WARP VERSION 3 — SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL CON PROGRAMAS DE GESTION INCLUIDOS, AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA, COMUNICACIONES... — 9.400

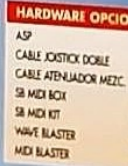
Sound BLASTER







- Sound BLASTER 16 Value Edition — 17.990
- Sound BLASTER Pro Value Edition — 12.990
- Sound BLASTER 16 MultiCD ASP — 31.990
- DISCOVERY CD16 — 44.990

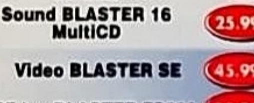
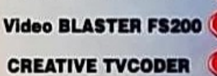


HARDWARE OPCIONAL

Artículo	Precio
ASP	11900
CABLE JOSTICK DOBLE	1990
CABLE ATENUADOR MEZC.	1990
SB MIDI BOX	15900
SB MIDI KIT	8900
WAVE BLASTER	39900
MIDI BLASTER	39900

- Sound BLASTER 16 SCSI-2 ASP — 38.990
- Sound BLASTER AWE32 — 45.900
- Sound BLASTER 16 MultiCD — 25.990

Video

- Video BLASTER SE — 45.990
- Video BLASTER FS200 — 59.990
- CREATIVE TVCODER — 24.990



KIT CD-ROM — Creative Lab para conectar a tu Sound Blaster. Incluye Enciclopedia GROLIER y ALDUS Photostyler — 25.990

GAME BLASTER CD16 — 64.900

Advanced GRAVIS



- ULTRA SOUND — 29.900
- ULTRASOUND MAX — 39.900
- NUEVA ULTRASOUND 3D — 29.900



SuperQuad 4X — 69.990 — TRANSFERENCIA 600Kbytes/sg. TIEMPO DE ACCESO 195Msec. COMPATIBLE SOUND BLASTER




TEAC — CD TRIPLE VELOCIDAD — 29.990



CD ROM +Controladora — 19.990



CENTRO MAIL
ESTOS SON LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO AL MEJOR PRECIO
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
Centros Mail en España
BILBAO
BURGOS
MADRID
MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
SALAMANCA
S. SEBASTIAN
Sta Cruz de TENERIFE
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
MURCIA
VALENCIA
Palma de Mallorca
SEVILLA
PAMPLONA
Coslada MADRID
Y ahora también en Argentina
BUENOS AIRES
PEDIDOS TELEFONICOS EN ARGENTINA
01 3749538
NOVEDADES PC3 CD ROM
1942
PC3 - 7195
ALONE IN THE DARK
PC3 - 7145
ARMOREST FIST
PC-6995/CD-7845
BENEATH A STEEL SKY
PC3 - 7645
COLONIZATION
PC3 - 6745
DETROIT
PC3 - 4495
DELTA V
PC3 - 7195
DOOM 2
PC-7095/CD-8895
FIELDS OF GLORY
PC3 - 5845
FIFA SOCCER
PC3 - 5395
FLEET DEFENDER
PC-7195/CD-8995
INFERNO
PC-CONS/CD-8095
INT TENNIS OPEN
PC 4945/CD-6995
INT SENSIBLE SOCCER
PC3 - 3595
ISHAR III
PC3 - 5395
KING QUEST VI
PC3 - 6995
LORD OF THE REALMS
PC-5395/CD-6295
PC BASKET 2.0
PC3 - 2245
PC FUTBOL 3.0
PC3 - 2695
PIRATES GOLD
PC3 - 6295
PLANET FOOTBALL
PC3 - 4945
QUEST FOR GLORY III
PC3 - 6995
RISE OF THE ROBOT
PC - 9900/CD - 12490
SAN & MAX
PC/CD - 6995
SUBWAR 2050
PC3 - 7195
THE BLUE & THE GREY
PC3 - 5395
THE HORDE
PC/CD - 7195
THEME PARK
PC-6295/CD-7195
TIE FIGHTER
PC3 - 6995
TRANSPORT TYCOON
PC3 - 6745
UFO
PC/CD - 6295
WING COM. ARMADA
PC/CD - 6295
OFERTAS PC3 CD ROM
ASHES OF EMPIRE
ATAC
A-TRAIN
AMAZON
ASTERIX EN LA INDIA
B-17
CHRISTMAS LEMMINGS
CASTLE OF DR BRAIN
COBRA MISSION
CYBERACE
DAUGHTER OF SERPENT
DRACULA
ELF
F 1 GRAND PRIX
F 14 TOMCAT
F 15 II
F 117 A
FANTASY EMPIRES
FLASH BACK
GUNSHIP 2000
HEART OF CHINA
IGOR
INT. CHAMP. GOLF
ISHAR II
KAISER
KICK OFF 2
LIVERPOOL
LOST IN LA
MANCHESTER EUROPA
MICHAEL JORDAN
PREHISTORIK
PRINCE OF PERSIA II
RED HELL
SEAWOLF
SHADOW SORCERER
SIM CITY 2000
SIM FARM
SPACE QUEST IV
SPACE RACER
STRIKER
STUNT ISLAND
SUPER VGA HARRIER
SYNDICATE AMERICAN REVOLT
THE HUMANS
TASKK FORCE 1942
UNLIMITED ADVENTURES
WAX WORKS
WORLD CUP USA 94
IMPRESORAS IMPRESORAS
EPSON LX300 B/N - 24.900
COLOR - 34.900
9 AGUJAS, 264 CPS, 80 COLUMNAS
STYLUS COLOR
- 89.900-
720 999, 240 CPS, ALIMENTADOR 100 HOJAS
HP DESKJET 520 - 49.900
HP DESKJET 500 COLOR - 57.900
600x300 PPP, 240 CPS, ALIMENTADOR 100 HOJAS
HP LASERJET 4L
-94.900-
300PPP, 4 PPM, ALIMENTADOR 100 HOJAS
EPSON
HEWLETT PACKARD
JOYSTICH AMIGA / PC
PINTO: PC-2.990
DELTA RAY: PC-1.990
SUPER WARRIOR: PC-3.995
AXYS: PC-5.350
ANALOG GRAVIS: PC-7.990
PYTHON: A/PC-1.995
MEGASTICK: PC-1.895
PC EXTRA: PC-4.950
RAIDER 5: PC-2.900
PC RAIDER: PC-4.290
TORNADO: PC-3.490
M-6: PC-3.490
PHANTOM: PC-3.490
GAMESTAR DELUXE: PC-7.990
CYBERAMN: PC-14.900
PAD GRAVIS: PC-4.500
FLIGHSTICK: PC-11.500
STARFIGHTER 5: PC-2.595
PRODUCTOS PRIMAX
ESCANER DE MANO
ESCANER 256 ESCALAS DE GRISES 22900
ESCANER 32 BLANCO Y NEGRO 13500
ESCANER COLOR 24 BITS 16,8 Millones Colores 42900
ESCANER MOTORIZADOS
ESCANER COLOR MOTORIZADO 24 BITS 57900
ESCANER ESCALA DE GRISES MOTORIZADO 32900
Todos los escáners incluyen OCR
CONTROL PAD
1 JUGADOR CON CABLE 2100
2 JUGADORES CON INFRARROJOS 10900
1 JUGADOR CON INFRARROJOS 6900
RATON 3 BOTONES 1990
DATA PEN 54900
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
OS2 WARP Versión 3
• Sistema operativo 32 Bit Multiarea real
• Ejecuta todas las aplicaciones DOS y Windows
• Amplio soporte multimedia
• Lenguaje REXX
• Programas de Gestión profesional incluidos: Procesador de textos, Hoja de cálculo, Base de datos, Informes, ETC.
OS/2 Warp
9.400
OK PC
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
TOTAL
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250
GASTOS ENVIO
TOTAL











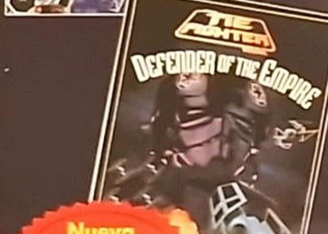
X-WING
PC CD-ROM





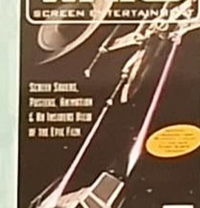




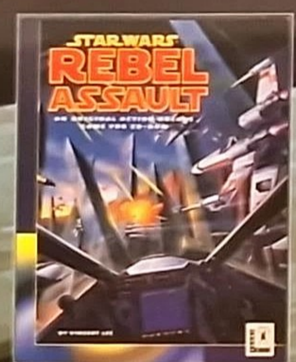


TIE FIGHTER
PC





SALVAPANTALLAS
PC / MAC



REBEL ASSAULT
PC CD-ROM/MAC CD

